Un supplément pour l'APPEL DE CTHULHU

TERROR AUSTRALIS

Cthulhu Aux Antipodes : Aventures en Australie

Love • Morrison • Willis • DiTillio



JEUX DESCARTES

avec l'autorisation de Chaosium Inc.

Terror Australis



H.P. Lovecraft
1890-1937

TERROR AUSTRALIS

Cthulhu Aux Antipodes : Aventures en Australie

Penelope Love

Mark Morrison

Lynn Willis

Larry DiTillio

Sandy Petersen

rédaction : Sandy Petersen

rédaction, production : Lynn Willis

couverture et deux illustrations : Tom Sullivan

illustrations intérieures, cartes : Ron Leming

cartes de Yirrimburra : Phillip et Marion Anderson

traduction : Thérèse Caussé

supervision : Henri Balczesak





TERROR AUSTRALIS est édité par Jeux Descartes, avec l'autorisation de Chaosium Inc.

La photographie d'Ayers Rock est reproduite avec la permission de la Northern Territories Division, Australian National Tourist Board.

L'illustration représentant une peinture rupestre dans « Rêve de Bunyip » est une libre adaptation de l'œuvre d'Isaacs : AUSTRALIAN DREAMING, Sydney, 1984.

La Carte en couleurs de l'Australie a primitivement paru dans l'ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, onzième édition, Copyright © 1910 ; il en va de même pour la carte de la ville de Melbourne en page 77.

L'appendice « L'Australie en Chiffres » est tiré de HANDY ATLAS OF THE WORLD, Rand McNally, New York, 1921.

« Rêve de Bunyip » a été testé par : Marion Anderson, Phil Anderson, Royd Burgoyne, Bernard Caleo, Terry Cooper, Ron Jones, Phil Keast, Mark Robins, Bill Routt, Dierdre Routt et Richard Watts.
« Yirrimburra » a été testé par : Marion Anderson, Phil Anderson, Anton Parker, Dean Scully et Richard Watts.

TERROR AUSTRALIS est un supplément à utiliser avec le jeu de rôle l'APPEL DE CTHULHU®. En ce qui concerne les questions ou les commentaires relatifs à ce livret, ou pour recevoir le catalogue gratuit, écrire à :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

TABLES DES MATIÈRES

Introduction

Les philosophes du vieux monde avaient eu l'intuition de l'existence d'une terre dans le sud contrebalançant les continents septentrionaux. Ils l'appelaient Terra Incognita, ou encore Terra Australis — la Terre Inconnue, la Terre du Grand Sud. Dans leurs imaginations, ces contrées des latitudes australes étaient peuplées de monstres et regorgeaient de richesses inouïes.

En s'aventurant de plus en plus profondément dans le sud, les explorateurs ne trouvèrent que des îles, des myriades d'îles semées à la volée dans un océan sans fin... Un capitaine portugais aperçut un jour l'Australie — son journal de bord est le document le plus primitif connu à ce jour indiquant qu'un regard européen se soit posé sur ce continent. Convaincu de n'avoir vu qu'une nouvelle île, il poursuivit sa route, ignorant sa découverte... Les Européens qui foulèrent les premiers la côte Ouest trouvèrent un pays aride et désolé, que hantaient des peuplades de sauvages nus. Aucun de ces marins ne réalisa qu'au fond des abysses dont leurs vaisseaux avaient froissé le ciel, dormaient le Gondwana englouti et des cités dont l'inconcevable ancienneté dépassait tout entendement humain. Le rêve des philosophes était mort 150 millions d'années après qu'il eût cessé d'être une réalité...

Parmi les premiers explorateurs, Sturt et Kennedy (nous n'en nommerons que deux) s'enfoncèrent dans le désert, habités par la conviction qu'une mer intérieure s'étendait au centre de ce continent, enchâssée dans de belles terres fertiles. Ils avaient raison ! Il y avait bien une mer intérieure... 65 millions d'années auparavant ! Un homme de science prussien, Ludwig Leichart, pensait trouver des Diprotodons « paissant sur les rives luxuriantes d'une rivière encore inconnue » en compagnie de kangourous géants ; on le vit pour la dernière fois en 1848, alors qu'il disparaissait dans l'arrière-pays, 13 000 ans trop tard.

Quelle était donc l'obsession visionnaire de ces expéditions maudites ? Quelle mystérieuse obstination les poussait dans cette quête au-delà de la faim, de la soif, de l'épuisement, avec parfois seulement la mort comme issue, sous un torride linceul de poussière, au cœur de l'Australie ?

Se peut-il qu'il faille chercher les réponses en Alcheringa ? Et de cet Alcheringa, quelle est la part de réalité et la part de mythe ou de rêve ? Pourquoi certaines tribus parlent-elles du Temps du Rêve dans un langage particulier, dans lequel il n'existe pas de formes de conjugaison distinctes pour exprimer le présent et le passé ? L'éternité de l'Alcheringa provient-elle de ce qu'il est hors du temps, ou bien du fait qu'on puisse y pénétrer en un même point à partir de n'importe quel point dans le temps ? S'il ne s'agit pas de voyage à travers le temps, l'Alcheringa ne serait-il qu'un écho franchissant les éons nous séparant de son origine, d'une inconvenable ancienneté ? La science de la Grande Race projette d'étranges ombres sur l'éternité ; aucun continent, présent, passé ou à venir, n'est vierge de leur sceau... Et sur ce qui fut un jour leur terre de prédilection, ces ombres se font plus denses.

Le vrai mystère de l'Australie, c'est le temps. Là est sa force la plus puissante, la plus inquiétante ; et l'on ne peut songer sans effroi à son incommensurable pesanteur, à ce qu'elle annihile et à ce qu'elle épargne, et à la dérisoire insignifiance du fragment de vie accordé à la race humaine.

L'Australie des années vingt voit entrer dans la légende la vie romancée de ses pionniers. Dans les rues des villes et des ports grouillent les nouveaux arrivants, mêlés aux citadins de la seconde ou de la troisième génération ; ils ne peuvent réaliser que là où s'érigent leurs cités affairées, régnait auparavant le néant. Et il en est bien peu, en cet âge d'or, qui imaginent qu'un jour tout cela retournera en poussière...

*TERROR AUSTRALIS constitue un nouveau supplément pour l'**Appel de Cthulhu**, un jeu de rôles qui est devenu un classique du genre. Ce supplément comprend trois aventures distinctes, dont chacune peut être jouée en une ou plusieurs sessions, ainsi que des informations sur le continent et ses habitants physiques (ou métaphysiques).*

*L'**Appel de Cthulhu** puise sa substance dans les ouvrages de H.P. Lovecraft, dont les histoires d'horreur ont déjà fait frissonner bien des lecteurs de toutes nationalités... L'esprit du jeu pourrait se résumer ainsi : dans les cas où les écrits de Lovecraft semblent entrer en conflit avec le réel tel que nous l'entendons dans son habituelle acception, c'est toujours l'imagination de l'écrivain qui prévaut. Par ailleurs, les joueurs s'accordent à limiter les connaissances de leurs personnages à ce qu'ils auraient été à même d'imaginer, une génération auparavant, en butte à la noirceur d'un mal infiniment ancien et sans merci. Enfin, bien que fermement résolus à se comporter courageusement, il leur faut parfois faire montre d'indulgence si la vaillance vient à faire défaut...*

Les auteurs ont jonglé avec réalité et fiction, et se sont appliqués à polir les moindres détails, tout en reconnaissant — de bonne grâce — en avoir inventé beaucoup. Mais les villes de Yirrimbura et de Cuncudgerie peuvent bien n'avoir point existé : il n'en est pas moins vrai qu'elles sont parfaitement typiques. Dans l'univers du jeu, leur réalité est tout aussi authentique que la puissance de Melbourne, ou l'isolement de Port Hedland.

Dans la première partie de ce livret : L'AUSTRALIE, les auteurs s'en sont tenus aux faits. Les aperçus historiques sont véridiques, les histoires de fantômes se sont passées comme elles sont racontées, et les étranges créatures des millénaires enfuis sont décrites telles qu'elles ont été exhumées. La substance du chapitre sur l'Alcheringa est issue de plusieurs sources : les éléments en ont été recompulsés, afin de donner naissance à un ensemble de règles cohérent. En général, nous parlons de l'Australie des années vingt et non de celle d'aujourd'hui ; mais il y a des exceptions : les notes anthropologiques, archéologiques et paléontologiques proviennent de documents modernes. Le chapitre sur les Créatures fait immédiatement suite à celui de l'Alcheringa ; on y trouvera des versions adaptées au jeu de rôles des entités et créatures qui le hantent.

Dans la seconde partie : LES AVENTURES, les intentions des auteurs s'orientent davantage vers la fiction ; toutefois, deux d'entre eux résidant dans l'état de Victoria, ils ont décrit avec force détails un endroit réel : Melbourne. Il y a bien quelques contradictions : était-ce l'Asile Métropolitain, ou bien celui de Kew qui se trouvait en bordure du Yarra, la rivière qui traverse Melbourne ? Mais les auteurs et l'encyclopédie se sont réconciliés en nommant uniformément Yarra Bend l'asile construit sur l'autre rive...

Chaque aventure voit entrer en jeu des pouvoirs que le temps n'a nullement émoussés. L'Australie est le continent que le flot des éons a le moins altéré ; ce reliquaire de choses anciennes et de rêves sans âge convient dramatiquement comme toile de fond à de terribles périls dont l'essence réside au-delà des chronologies des calendriers, voire même de la portée humaine...

Les trois aventures peuvent être jouées séparément, ou enchaînées suivant l'ordre de leur présentation, en ayant recours à la mise en situation développée dans l'avant-propos de « La Cité sous les Sables » ; à moins qu'elles ne soient menées en conjonction avec d'autres ensembles de scénarios, en particulier, les ***Masques de Nyarlathotep*** *(une autre publication de Chaosium, importée et traduite par les Jeux Descartes).*

Nous signalons tout particulièrement à l'attention du lecteur la double page en couleurs placée en exergue de ce livret et représentant une carte de l'Australie aux environs des années vingt, ainsi que les huit pages d'aides de jeu, en fin d'ouvrage. Cette dernière partie peut aisément être détachée, pour peu que l'on suive les perforations le long des lignes en pointillés. Quant à ceux que pareille profanation de leur exemplaire de ce livret chagrinerait, Chaosium et Jeux Descartes concèdent à leur intention l'autorisation d'effectuer des photocopies des textes concernés.

En vous souhaitant un séjour passionnant en Australie,

LES AUTEURS.

L'Australie



Un peu de géographie

L'Australie des années 20 est un pays moderne, bâti sur des fondations immémoriales. Il faut envisager ici les distances et les durées à l'échelle continentale.

Le Pays

L'Australie est le continent le plus sec, le plus plat et le plus petit. Dans les années 1920, ses dimensions sont comparables à celles des Etats-Unis continentaux, mais sa population ne représente qu'une modeste fraction de celle de ce pays — en 1925, elle atteint à peine les 6 millions.

Les trois quarts du pays sont constitués par l'« outback », l'intérieur ; ce sont de vastes plaines au-delà des zones habitées. Une arête montagneuse et sauvage, la Great Dividing Range ou Cordillère Australienne, s'étend depuis le Queensland du nord jusqu'en Tasmanie. Au nord, son versant oriental est couvert de forêt tropicale dense. En s'éloignant vers le sud, à l'ouest de Sydney, le climat devient plus tempéré, et la jungle cède la place aux forêts d'eucalyptus. Encore plus au sud, se dressent les Alpes Australiennes, couramment enneigées en hiver. De nombreux cours d'eau dévalent sur l'est de la Cordillère, venant irriguer la fertile bande côtière.

Sur les pentes occidentales, les rivières s'écoulent vers les immenses plaines, et le désert ou les lacs salés finissent par les boire. Au pied des montagnes, l'agriculture s'est développée parmi des collines et des plaines verdoyantes. Mais en s'enfonçant vers l'arrière-pays, le peuplement se raréfie ; de loin en loin, on rencontre d'immenses stations d'élevage, alimentées en eau par des forages pouvant aller de 15 à 1 500 mètres de profondeur. Au-delà, c'est le cœur torride du continent, l'Australie Centrale, où survivent de nombreux aborigènes.

L'Australie est aride, à quelques exceptions près. L'important réseau fluvial du Swan-Avon coule au sud-ouest du Plateau de Darling, et se déverse dans l'Océan Indien à Perth. Dans le nord, la saison de la mousson (de décembre à avril) ranime de nombreuses rivières ; leur activité va ensuite en s'affaiblissant jusqu'au mois de novembre : elles se réduisent alors à quelques mares s'égrenant au fil de leur lit.

Les paysages de l'intérieur sont à la fois colorés et empreints d'une sinistre austérité : du sable rouge, de mornes plaines pierreuses, des étendues de rocailles, de steppe épineuse ou de scrub *. Les lacs intérieurs sont asséchés et incrustés de sel.

Le nord et le nord-ouest présentent des plaines de boue infestées de palétuviers, et des forêts rendant impossibles les voyages terrestres ; si l'on arrive par la mer, on est accueilli par des récifs mortels qui interdisent l'approche. Sur de nombreux milles, les côtes du sud et de l'est sont barrées par des falaises abruptes. Mais l'Australie possède également nombre de belles et longues plages...

* Scrub : végétation désertique ; terme général englobant des arbustes nains et le « porcupino grass » ou spinifex, qui fixe les dunes de sable. (N.d.T.)

Le Climat

Les deux cinquièmes environ de l'Australie sont situés en zone tropicale, le reste du continent bénéficiant de conditions plus tempérées. On peut comparer le climat du nord de l'Australie à ceux du Soudan ou de l'Inde ; les états de Victoria ou de la Nouvelle Galles du Sud évoquant plutôt la Californie ou le Midi de la France.

Les saisons sont bien sûr inversées par rapport à l'hémisphère Boréal : l'été dure de décembre à février, l'automne de mars à mai, l'hiver de juin à août, et le printemps de septembre à novembre.

Les Communications Extérieures

Dans les années vingt, il n'existe aucun service aérien pour aller en Australie ou en revenir. (La première traversée en avion de l'Océan Pacifique aura lieu en 1928, et le premier vol direct d'Australie vers le Royaume Uni, en 1936.) Le bateau est le seul moyen de transport qui permette d'atteindre le continent. L'Australie est reliée par câble télégraphique avec le reste du monde dès après 1870, mais le premier appel par radio-téléphone entre l'Australie et la Grande-Bretagne ne sera effectué qu'en 1930 par leurs Premiers Ministres respectifs. Même alors, et pendant des années, les appels téléphoniques provenant des Etats-Unis devront passer par l'Angleterre pour atteindre l'Australie.

Le courrier par avion n'est acheminé par un service régulier qu'après 1934 entre l'Australie et l'Angleterre, et après 1937 en ce qui concerne les U.S.A. Pour recevoir des extraits du Nécronomicon, les investigateurs devront attendre l'arrivée du courrier par bateau ; ils auront tout le temps de se ronger les ongles, le transit pouvant durer de six semaines à trois mois...

Les Communications Intérieures

La majeure partie du courrier circule par voie terrestre. Les villes importantes ne seront reliées par des services postaux aériens réguliers qu'après 1930.

Les téléphones sont rares. En 1929, un demi-million d'appareils sont installés, mais nombreuses sont les zones rurales qui en sont dépourvues sur des kilomètres. Brisbane n'est reliée aux autres états qu'à partir de 1923, et Perth devra attendre jusqu'en 1930.

Par contre, le télégraphe traverse le pays d'un bout à l'autre, et un système de télécopie entre en fonction entre Sydney et Melbourne en 1929.

La T.S.F. fait son apparition pendant les années vingt, et dès 1923, les stations de radio se font nombreuses. Le nou-

veau système de radio-communications intérieures s'avère une véritable bénédiction pour les hameaux isolés.

Dans l'intérieur, les nouvelles vont plus ou moins vites, suivant leur moyen de diffusion. Les fils de l'Overland Telegraph (Télégraphe par Voie de Terre) suivent le milieu de l'Australie du Nord, formant un axe vertébral pour les communications. Mais les messages câblés à une station d'élevage ainsi que le courrier à l'arrivée doivent attendre que leur destinataire vienne les chercher. La meilleure manière de transmettre une information dans l'intérieur, c'est encore de l'apporter soi-même...

Les Trains

Dans les années vingt, les chemins de fer constituent le moyen de transport le plus ordinaire pour voyager entre les états. Les voies-ferrées se sont étirées en suivant les bordures du pays, et desservent principalement le sud et l'est, régions où vit la majeure partie de la population. La dernière grande route ferroviaire a été ouverte en 1917, pour relier Perth avec les états de l'est. Mais toutes les lignes secondaires ne sont pas encore achevées ; jusqu'en 1924, il ne sera pas possible d'effectuer le voyage de Brisbane à Cairns d'une seule traite, et le Territoire du Nord ne sera relié à l'Australie du Sud qu'en 1929.

Les trains à vapeur sont le moyen de transport en commun le plus rapide dont on puisse disposer. Il faut 17 heures 1/2 pour rallier Melbourne à partir de Sydney, et 23 heures de Sydney à Brisbane. Le plus grand problème concernant le chemin de fer, c'est le manque d'unité dans les largeurs de rail. A l'origine, les voies ferrées ont été construites par les gouvernements d'Etats différents, qui n'ont pas choisi les mêmes cotes. Le résultat est qu'il faut changer de train à chaque frontière d'état — une occasion providentielle pour échapper à des adeptes fanatiques (à moins que ce ne soient eux qui s'échappent) se trouvant dans le même convoi.

Les Bateaux

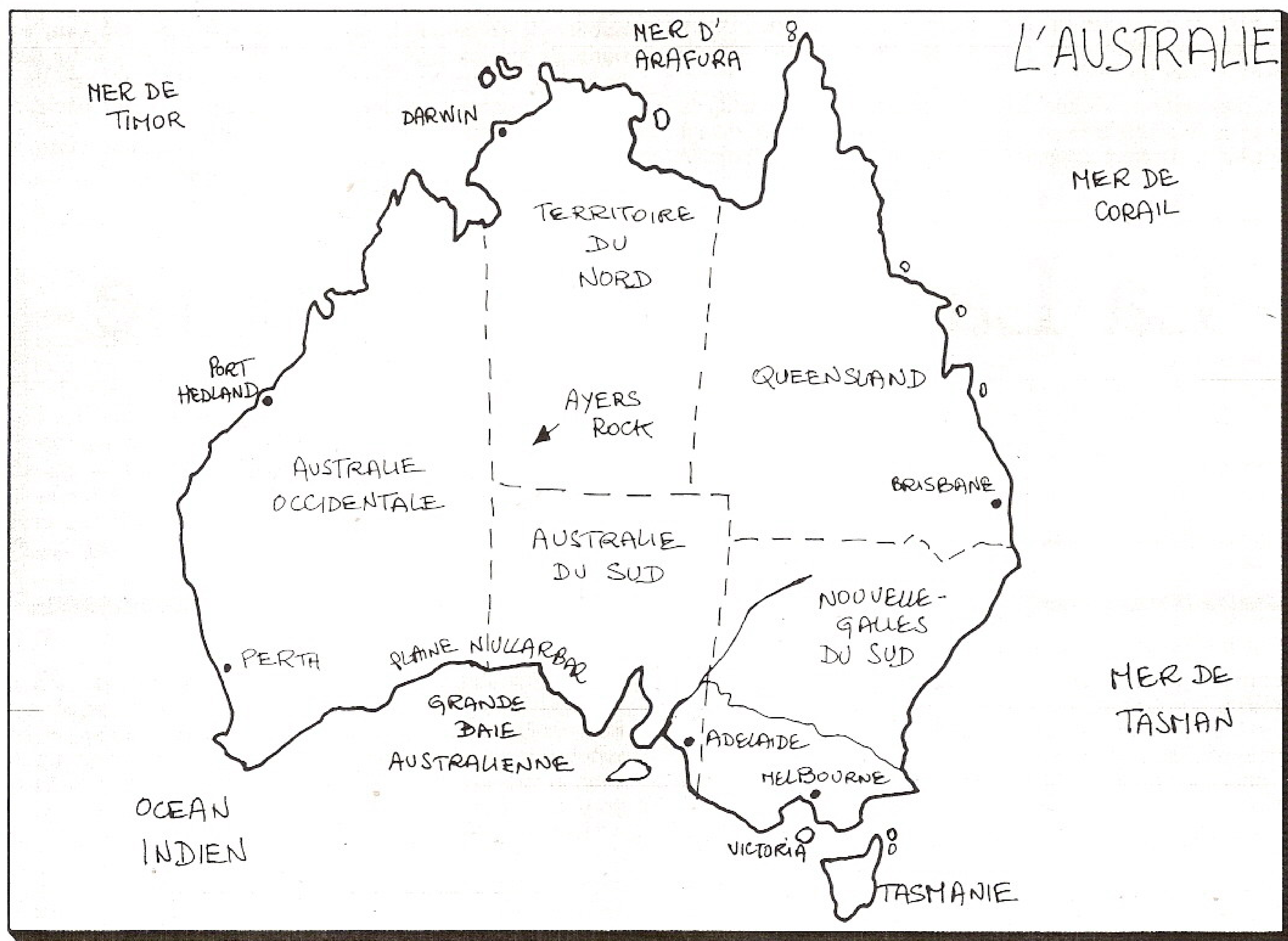
Le navire à vapeur est une alternative au chemin de fer. Des lois protectionnistes interdisent aux vapeurs ne battant pas pavillon australien de transporter des passagers entre les capitales ; ce secteur du trafic maritime est l'apanage de diverses compagnies locales. Il faut rarement plus de quelques jours pour ces navigations. Dans les villes côtières de moindre importance, les passagers sont embarqués et débarqués à bord d'embarcations légères, et le vapeur reste à l'ancre.

Le bateau est le seul moyen de se rendre en Tasmanie ; des navires partent de Launceston trois fois par semaine. Darwin également dépend de la mer pour communiquer avec le reste de l'Australie, et c'est encore la route maritime qui est la meilleure entre Perth et le District de Kimberley, et entre Brisbane et Cairns (jusqu'en 1924).

Les transports fluviaux sont insignifiants. Il n'y a guère que quelques vapeurs alimentant leurs machines au bois de chauffe qui transportent des marchandises sur les voies d'eau intérieures.

Les Automobiles

Les Australiens ont adopté l'automobile avec enthousiasme. A la fin de la décennie, le nombre de voitures immatriculées s'élève à un demi-million (ce qui n'est pas mal pour une population d'à peine six millions et demi).



Introduction

Les philosophes du vieux monde avaient eu l'intuition de l'existence d'une terre dans le sud contrebalançant les continents septentrionaux. Ils l'appelaient Terra Incognita, ou encore Terra Australis — la Terre Inconnue, la Terre du Grand Sud. Dans leurs imaginations, ces contrées des latitudes australes étaient peuplées de monstres et regorgeaient de richesses inouïes.

En s'aventurant de plus en plus profondément dans le sud, les explorateurs ne trouvèrent que des îles, des myriades d'îles semées à la volée dans un océan sans fin... Un capitaine portugais aperçut un jour l'Australie — son journal de bord est le document le plus primitif connu à ce jour indiquant qu'un regard européen se soit posé sur ce continent. Convaincu de n'avoir vu qu'une nouvelle île, il poursuivit sa route, ignorant sa découverte... Les Européens qui foulèrent les premiers la côte Ouest trouvèrent un pays aride et désolé, que hantaient des peuplades de sauvages nus. Aucun de ces marins ne réalisa qu'au fond des abysses dont leurs vaisseaux avaient froissé le ciel, dormaient le Gondwana englouti et des cités dont l'inconcevable ancienneté dépassait tout entendement humain. Le rêve des philosophes était mort 150 millions d'années après qu'il eût cessé d'être une réalité...

Parmi les premiers explorateurs, Sturt et Kennedy (nous n'en nommerons que deux) s'enfoncèrent dans le désert, habités par la conviction qu'une mer intérieure s'étendait au centre de ce continent, enchâssée dans de belles terres fertiles. Ils avaient raison ! Il y avait bien une mer intérieure... 65 millions d'années auparavant ! Un homme de science prussien, Ludwig Leichart, pensait trouver des Diprotodons « paissant sur les rives luxuriantes d'une rivière encore inconnue » en compagnie de kangourous géants ; on le vit pour la dernière fois en 1848, alors qu'il disparaissait dans l'arrière-pays, 13 000 ans trop tard.

Quelle était donc l'obsession visionnaire de ces expéditions maudites ? Quelle mystérieuse obstination les poussait dans cette quête au-delà de la faim, de la soif, de l'épuisement, avec parfois seulement la mort comme issue, sous un torride linceul de poussière, au cœur de l'Australie ?

Se peut-il qu'il faille chercher les réponses en Alcheringa ? Et de cet Alcheringa, quelle est la part de réalité et la part de mythe ou de rêve ? Pourquoi certaines tribus parlent-elles du Temps du Rêve dans un langage particulier, dans lequel il n'existe pas de formes de conjugaison distinctes pour exprimer le présent et le passé ? L'éternité de l'Alcheringa provient-elle de ce qu'il est hors du temps, ou bien du fait qu'on puisse y pénétrer en un même point à partir de n'importe quel point dans le temps ? S'il ne s'agit pas de voyage à travers le temps, l'Alcheringa ne serait-il qu'un écho franchissant les éons nous séparant de son origine, d'une inconvenable ancienneté ? La science de la Grande Race projette d'étranges ombres sur l'éternité ; aucun continent, présent, passé ou à venir, n'est vierge de leur sceau... Et sur ce qui fut un jour leur terre de prédilection, ces ombres se font plus denses.

Le vrai mystère de l'Australie, c'est le temps. Là est sa force la plus puissante, la plus inquiétante ; et l'on ne peut songer sans effroi à son incommensurable pesanteur, à ce qu'elle annihile et à ce qu'elle épargne, et à la dérisoire insignifiance du fragment de vie accordé à la race humaine.

L'Australie des années vingt voit entrer dans la légende la vie romancée de ses pionniers. Dans les rues des villes et des ports grouillent les nouveaux arrivants, mêlés aux citadins de la seconde ou de la troisième génération ; ils ne peuvent réaliser que là où s'érigent leurs cités affairées, régnait auparavant le néant. Et il en est bien peu, en cet âge d'or, qui imaginent qu'un jour tout cela retournera en poussière...

*TERROR AUSTRALIS constitue un nouveau supplément pour l'**Appel de Cthulhu,** un jeu de rôles qui est devenu un classique du genre. Ce supplément comprend trois aventures distinctes, dont chacune peut être jouée en une ou plusieurs sessions, ainsi que des informations sur le continent et ses habitants physiques (ou métaphysiques).*

*L'**Appel de Cthulhu** puise sa substance dans les ouvrages de H.P. Lovecraft, dont les histoires d'horreur ont déjà fait frissonner bien des lecteurs de toutes nationalités... L'esprit du jeu pourrait se résumer ainsi : dans les cas où les écrits de Lovecraft semblent entrer en conflit avec le réel tel que nous l'entendons dans son habituelle acception, c'est toujours l'imagination de l'écrivain qui prévaut. Par ailleurs, les joueurs s'accordent à limiter les connaissances de leurs personnages à ce qu'ils auraient été à même d'imaginer, une génération auparavant, en butte à la noirceur d'un mal infiniment ancien et sans merci. Enfin, bien que fermement résolus à se comporter courageusement, il leur faut parfois faire montre d'indulgence si la vaillance vient à faire défaut...*

Quelques marques sont spécialement fabriquées sur place, mais la plupart des modèles sont importés, ou, comme c'est le cas pour General Motors (dès 1926) et Ford (1925), assemblés en Australie. Ce sont en majorité des voitures de tourisme (les conduites intérieures valant trois fois plus cher).

Les routes sont mauvaises. Dans les campagnes, en particulier, les chaussées sont raboteuses, mal stabilisées, et truffées de nids de poule. Les crevaisons et les avaries sont légion, et les stations service quasi inexistantes. Cette situation tend à progresser au cours de la décennie, et les Road Boards (Administrations des Routes) améliorent peu à peu les voies secondaires ; cependant, une compétence en Mécanique constitue l'atout indispensable de celui qui entreprend un périple routier.

L'essence coûte deux shillings le gallon (un gallon équivaut à 4,55 litres - N.d.T.). Le prix d'une voiture neuve est au minimum de 200 livres, et se situerait plutôt autour de 300 livres en moyenne. Du temps où toutes les automobiles étaient importées, au début des années 1900, elles étaient bien plus chères, avoisinant les 500 livres.

Les autocars voient leur succès s'affirmer : ils permettent de se déplacer là où le réseau du chemin de fer finit. Ces puissants véhicules de tourisme peuvent parcourir 240 kilomètres en une journée, tout en tirant une remorque sur deux roues chargée de sacs postaux et de bagages.

Les Autres Moyens de Locomotion

Dans les années vingt, l'Australie est une nation qui se passionne pour l'aéronautique ; on y suit avec enthousiasme l'établissement de nouveaux records. En 1922, pour un affrètement, on peut trouver 30 compagnies compétentes. Des services aériens réguliers existent dans le Queensland du centre et dans le nord-ouest. La ligne Adelaïde-Sydney démarre en 1925, et les autres suivent lentement (par exemple, Perth-Adelaïde en 1929). En général, les investigateurs pressés devront louer un avion.

L'exploitation commerciale des transports de passagers dans des véhicules tirés par des chevaux cesse en 1924, date à laquelle la dernière diligence Cobb & Co. prend sa retraite dans le Queensland. On voit encore beaucoup de carrioles et de boggies privés, et plus particulièrement dans les campagnes (l'automobile ne passe plus quand la rivière est en crue...). On a encore recours aux attelages de chevaux, de bœufs ou de chameaux pour les transports de gros, mais ils sont progressivement supplantés par le moteur. Les tracteurs, quant à eux, ne sont encore ni répandus ni abordables ; l'essentiel des travaux des champs se fait par traction animale.

Indications pour le Voyageur

Chaque capitale possède son système de transports publics, affecté des bizarreries qui lui sont propres. Toutes les grandes villes sont dotées d'un réseau de tramways ; la plupart sont électriques, mais quelques-uns sont mus par câble. Des ferries fonctionnent également, en particulier à Sydney, où ils assurent la navette entre les côtés du port.

Les carrioles attelées à des chevaux font partie du paysage quotidien : camionnettes des boulangers, des brasseries, voitures pour le lait, pour la glace, etc. ; elles sont encore en usage pendant la Crise. Parmi d'autres avantages, les chevaux offrent celui de ne pas avoir de moteur à faire démarrer ou à arrêter — ce qui facilite grandement le porte à porte.

Dans le désert, les routes sont médiocres ou inexistantes. Les chevaux sont utiles, mais pas toujours fiables, car il leur faut un approvisionnement régulier en fourrage et en eau. Des chameaux ont été importés (ainsi que des méharistes afghans) pour créer une solution de rechange. Les chameaux peuvent couvrir 9 kilomètres en deux heures.

Les routes carrossables sont peu nombreuses en dehors des zones urbanisées. Celle qui va de Darwin à Alice Springs (qui est ce qui s'approche le plus d'une grande route, dans le Territoire du Nord) n'est guère plus qu'une misérable piste. Les explorateurs intrépides et motorisés feraient bien de ne pas oublier de se munir de provisions confortables en eau, en outils de terrassement auxquels il serait bon de joindre des haches, en pneus, en chambres à air et en rustines (sans lésiner sur ce dernier article) ; enfin, un treuil portatif pourrait s'avérer précieux.

La Langue Australienne

Où l'on appréhendera les beautés de la langue populaire et des expressions argotiques des protagonistes australiens de Terror Australis, ainsi que des consonances insolites de leur accent

Les notes qui vont suivre sont destinées à apporter quelques lumières aux Gardiens qui souhaiteraient rendre plus dépaysant l'univers sonore de leur session en plaçant quelques expressions australiennes marquantes, assorties de leur accent original. On ne saurait bien sûr réduire l'ensemble des accents de ce continent à ces quelques indications, mais quelques-unes d'entre elles ont valeur de règle générale. Un bon moyen pour se faire une idée de l'intonation voulue est d'aller voir Crocodile Dundee en version originale, et d'écouter comment parle Paul Hogan...

Particularité flagrante de l'accent australien : ses sonorités plates et nasales, avec une légère montée de l'intonation à la fin de chaque phrase. L'accentuation est toujours placée sur la première syllabe. Les consonnes sont escamotées, et les voyelles larges. Le son OW (prononcé o-ou) devient un A court (prononcé eu) ; par exemple, « fellow » (voir le paragraphe « les langues » dans le chapitre « Les Aborigènes ») devient « fellA ». De nombreux mots comportant plus de deux syllabes se trouvent raccourcis : par exemple, « afternoon » (après-midi) devient « after », ou « arvo ». On use et on abuse des diminutifs : « Chrissie » pour « Christmas » (Noël), ou « prezzie » pour « présents » (cadeaux)... Lorsque

le gardien voudra adopter un mode d'expression se rapprochant de celui des Australiens, il emploiera des phrases concises, lapidaires et denses.

Les H aspirés en début de mots sont avalés à tout propos (comme dans l'accent Cockney) : « hit », par exemple, devenant « it ». Les personnages les moins civilisés trufferont leur discours de l'adjectif « bloody » (placé devant le mot qu'il qualifie ; signifiant littéralement « sanglant », et ayant en français un nombre impressionnant d'équivalents non littéraux - N.d.T.), et ponctueront une phrase sur deux de « an' that » (prononcer ène zat - équivalent du « une fois » que les Belges sont censés utiliser comme point ; tout au moins dans les histoires françaises - N.d.T). Le débit du discours est variable ; les citadins ont tendance à parler très vite, alors que les gens des campagnes s'expriment aussi lentement qu'ils peuvent. On manifeste son éducation en exhibant un accent anglais relativement châtié, ou du moins, en atténuant son accent australien.

Dans la liste d'expressions argotiques qui va suivre, figurent quelques locutions anachroniques par rapport à la période qui nous occupe, ou qui n'ont plus cours dans l'Australie contemporaine. Elles ont été sélectionnées pour leur caractère humoristique, et nombre d'entre elles font partie du vocabulaire lyrique de prédilection des auteurs. Elles ne sont pas toutes originaires de l'Australie ; mais elles ont été adoptées d'enthousiasme, et sont entrées dans le patrimoine linguistique de ce continent.

Morceaux choisis de l'Argot Australien

Abo — Habitant aborigène de l'Australie. Dans les années 1920, cette appellation n'est généralement pas considérée comme injurieuse, à la différence de « boong ». On utilise aussi le terme de « blackfellow » ou « blackfella » (cf. chapitre « Les Aborigènes », paragraphe « Les Langues »).

Apples — « She's apples » ; « she's jake », « she'll be right » : quel que soit le problème, ça va ; tout se passe bien.

Arvo — Diminutif de « Afternoon » : après-midi. Se dit également « after ».

Aussie — Australien.

Barrak — Interpeller ou huer quelqu'un ou quelque chose, plus particulièrement dans le domaine du sport, en manifestant sa préférence pour une équipe au détriment d'une autre. « To barrack for a team » : supporter une équipe.

Bastard — Littéralement : bâtard. C'est un mot qui sert énormément, tant dans un sens amical : c'est alors un salut affectueux, une introduction, ou une référence (ex. : « G'day ya old bastard » - Salut, vieille canaille !) que dans un sens péjoratif, comme insulte. C'est le ton de la voix qui le prononce qui indique quel sens a prévalu.

Battler — Littéralement, batailleur. Se dit d'un perdant qui continue à se battre, ou d'une personne qui n'a pas de chance sans que ce soit de sa faute.

Beaut/Beauty — Beauté (prononcé biou-di). Exclamation d'approbation.

Billabong — Petite étendue d'eau.

Billy — Bouilloire de camp, en forme de boîte de peinture, à usage universel : sert à faire le thé, le ragoût, la soupe et la lessive. Le thé du « Billy » a meilleur goût si on fait d'abord bouillir l'eau dedans, puis qu'on ajoute ensuite les feuilles de thé. Mettre le couvercle, puis faire tourner plusieurs fois le récipient verticalement, en se fiant à la force centrifuge pour que le thé demeure intact : voilà qui « fait reposer le thé ». On peut ensuite passer à la consommation, en sucrant généreusement, de préférence.

Block — Tête. « To do your block » : perdre le contrôle, en général dans une grosse colère, mais peut-être par amour ou autre motif. Inversement, « to use your block » veut dire penser de façon rationnelle et logique, résoudre de façon simple un problème épineux.

Bloke — Une personne de sexe masculin.

Bloody — (Littéralement : sanglant). Réputé être « Le Grand Qualificatif Australien », et mérite pleinement cette réputation. Placez ce mot en adjectif devant tous les mots qui vous viendront à l'esprit (« It's bloody hot » — C'est fichtrement/sacrément/drôlement etc. chaud). Il peut même s'insérer dans un autre mot pour exprimer l'insistance : « Kanga-bloody-roos ! »...

Bludge — « To have a bludge » : fainéanter, cesser de travailler pendant un moment. Un « bludger » est une personne qui vous demande tout le temps une cigarette (ou tout autre chose), un tapeur, en somme ; ou bien qui vit sans travailler.

Blue — Littéralement : bleu. Une bataille, physique ou verbale.

Bluey — C'est probablement le nom de chien le plus répandu en Australie, en particulier pour les bergers ; en effet, parmi les chiens que l'on emploie pour garder les troupeaux, beaucoup sont des Blue Heelers.

Bonzer — Superbe, digne de louanges.

Brumby — Cheval sauvage. On trouve des « brumbies » en Nouvelle Galles du Sud sur la frontière du Victoria, et dans le Queensland.

Buckley's — Version abrégée de : « We've got Buckley's chance/hope » : littéralement, nous avons une chance/une espérance de Buckley ; autrement dit, nous n'en avons aucune.

Bush — La brousse, ou plus généralement, tout ce qui n'est pas la ville. Aller dans le « bush » veut dire partir vers l'intérieur du continent, ou au sens figuré, s'éclipser.

Chook — Poulet. On peut hypnotiser les « chooks » en les faisant tourner plusieurs fois à bout de bras, ou bien en les regardant simplement dans les yeux, tout en balançant la tête d'avant en arrière. Tous les enfants australiens savent cela...

Cobber — Copain, pote.

Cooee — Un cri de brousse aborigène, adopté par les colons. Un « Cooee ! » claironnant lancé à pleine voix porte loin. (Le « coo » est un appel long et bas que le « ee » ponctue d'une note aigue. Etre à portée de « cooee », c'est être à faible distance d'une personne ou d'un endroit.

Crook — Malade. Par extension, tout ce qui n'est pas d'une authentique perfection.

Cuppa — Contraction de « cup of », tasse de. Si vous vous sentez faiblard, fatigué, ou simplement très assoiffé, c'est le moment de prendre une « cuppa », autrement dit, une tasse de thé. Ou de café, si c'est votre genre.

Dag — Caillot d'excrétions séchées pendu à l'arrière-train d'un mouton ; il faut l'enlever, sous peine de voir l'animal couvert de mouches. Un « dag » est également une personne odieuse ou antipathique.

Damper — Littéralement : étouffoir. Pour confectionner le « damper », il faut pétrir de la farine avec de l'eau et de la levure pour obtenir une pâte que l'on aplatit et que l'on fait frire dans de la graisse de mouton jusqu'à ce qu'elle soit dorée des deux côtés. (On peut également le cuire sur la braise d'un feu de camp.) On le consomme généreusement tartiné de confiture, et arrosé de litres de thé. Mettre un « damper » sur quelque chose est une expression figurée, signifiant qu'on décourage l'activité en question.

Digger — Membre (ou ex-membre) de l'Australian Infantry Force (A.I.F.). Parfois désigné par l'abréviation « dig. ». Le terme désignait à l'origine un chercheur d'or dans les années 1850. Billy Hughes, qui fut Premier Ministre pendant la Grande Guerre, fut surnommé « the Little Digger » (le Petit Digger).

Dingo — Espèce indigène de chiens australiens qui s'est forgé d'une manière ou d'une autre une réputation de couardise et de traîtrise ; les dingos humains se comportent de la même façon.

Dinkum — Adjectif indiquant que ce qu'il qualifie est l'article véritable, authentique, doté de qualités solides et fiables. Dire qu'il est « fair dinkum » est pratiquement le plus beau compliment que vous puissiez faire à quelqu'un. L'expression peut également tenir lieu d'interrogation sur la véracité d'un fait (« Fair dinkum ? »), ou encore de qualificatif (« I'm gonna knock 'is block off, fair dinkum I will » — Je vais lui casser la tête, vrai de vrai !)

Dob In — Vendre quelqu'un aux autorités (police, école, ou époux/épouse...)

Dodger — Escamoteur, tire-au-flanc. Poddy dodger : voleur de veaux.

Done — Littéralement : fait. « To be done » : être victime d'une escroquerie, ou payer quelque chose trop cher ; se faire avoir, en somme. Lorsqu'on promet : « I'll do him ! », c'est très exactement l'équivalent de « Je vais me le faire », autrement dit, on menace d'estropier quelqu'un.

Dong — Frapper avec force. (« Gerrouta here or I'll dong ya ! » — « Va-t-en ou je cogne ! »)

Dud — Mauvais. Ne marchera pas.

Dunny — Toilettes. Il existe bien d'autres appellations pour le même lieu : « shouse », « toot », « loo », « dyke », etc.

Fair go — « A plea for a fair go » : un appel à la raison et à l'esprit sportif pour toutes les parties en présence.

Galah — Les galahs sont de petits perroquets de l'intérieur des terres, ayant pour coutume de se déplacer par grandes volées ; ils font des dégâts, et ils crient bien fort en hérissant leur huppe. Ils partagent ces caractéristiques avec les galahs humains.

Lair — Frime, étalage. Terme péjoratif.

Larrikin — Un « dur ». Peut également désigner un voyou (de ceux qui traînent en bandes).

Lollies — Bonbons colorés. « Lollywater » : cordial, ou boisson non alcoolisée.

Lurk — Un arrangement ou un plan grâce auquel on réalise un profit sans effort.

Mate — Copain ou compagnon ; on use de ce terme entre hommes. Il peut également servir de salut courant, à l'adresse de quelqu'un que vous ne connaissez pas intimement. (« G'day, mate ! » — « Salut, mec ! »)

Mob — Un groupe ou un grand nombre de gens, de bestiaux, de moutons, de poulets, ou de n'importe quoi d'autre. On préfère ce terme à « herd » (troupeau).

Nark — Trouble-fête, rabat-joie. « To feel narked » : se sentir contrarié, ou grugé, et probablement d'humeur à avoir un « blue ».

Pommy — Toute personne d'origine anglaise, ou chez qui on peut déceler un accent anglais. Elle sera probablement taquinée (secouée), mais mieux acceptée qu'un Américain.

Push — Un gang ; fréquemment, une bande traînant dans les rues d'une grande ville.

Rathouse — Littéralement : cage à rats. Asile de fous. Autre appellation : « giggle house » — littéralement : maison des fou-rires. A Melbourne, si vous êtes devenus yarra, vous êtes devenu fou (en référence à l'hôpital psychiatrique de Yarra Bend).

Sacked — Sacquer. Les ouvriers australiens ne prennent pas la porte, mais le sac.

Sheila — Personne de sexe féminin.

Shickered — Intoxiqué, ou trop imbibé de grog.

Shoot through — Partir, souvent de façon abrupte ou subrepticement. La version complète : « to shoot through like a Bondi tram ».

Skite — Se vanter, faire de l'épate, débiter des mensonges délibérés.

Smoko — Une pause dans le travail, avec pour ostensible prétexte une cigarette ou une pipe.

Spell — « To take a spell » : se reposer du travail. La durée d'un « spell » est une donnée fort incertaine.

Station — Une grande propriété de l'intérieur. En Amérique, on appellerait cela un ranch. On dit également un « run » (pâturage), par référence aux pâturages de moutons ou de bétail à cornes.

Two-up — Jeu de hasard auquel on joue dans tous les états de l'Australie, et qui est partout illégal. L'élément de base consiste à lancer deux pièces à pile ou face ; à partir de là existe toute une terminologie.

Tucker — Nourriture, mangeaille. « Tucker-bag » : sac à nourriture.

Yabber — Bavarder comme une pie. Forme abrégée : yak.

Yakka — Travail ; terme d'origine aborigène. « Hard yakka » : travail ingrat.

Yanks — Américains. On dit plus fréquemment : « bloody Yanks ». Nombreux furent les jeunes hommes australiens qui se portèrent volontaires sans hésitation pour servir la « Mère Patrie » (l'Angleterre) pendant la Première Guerre Mondiale, et plus d'un ressentit comme une trahison le fait que l'Amérique ait attendu 1917 pour entrer en guerre. Aussi, durant les années 1920, il reste un peu une dent contre les Américains... Mais les gens sont cependant disposés à faire des exceptions.

Zack — Une pièce de six pence. « To be not worth a zack » — ne pas valoir un zack (ou, tant qu'on est dans le sujet, « not worth two bob » — ne pas valoir deux shillings), c'est vraiment, pour un individu, ne pas valoir grand chose.

Quelques Expressions Australiennes

As miserable as a bandicoot on a burn-out ridge. — (Littéralement : aussi triste qu'un bandicoot sur une crête calcinée.) Désolé.

Busy as a one-armed bill poster in a high wind. — (Littéralement : affairé comme un colleur d'affiches manchot par grand vent.) Assez occupé.

Dead and won't lie down. — (Littéralement : même mort, il ne se coucherait pas.) Abruti, stupide.

Fair cow ! — (Plus ou moins littéralement : la vache !) S'applique à tout ce qui refuse avec perversité de faire ce que vous voulez lui voir faire. Autrement dit, on peut maudire de cette façon tout ce qui est imprévisible, rebelle ou exaspérant. Et cela fait probablement beaucoup de bien... La phrase : « It was a fair cow » (C'était vache) exprime de la sympathie pour quelqu'un qui est victime de la poisse.

G'day. — Bonjour/bonsoir, salut. Terme de salutation courant.

Give it a bash, have a bash. — Tenter le coup. Phrase de sens similaire : « Give it a burl ».

Go for your life. — (Plus ou moins littéralement : fais ta vie !) En réponse à une demande, permission (et bénédiction) accordées pour s'embarquer dans un processus d'action.

Gone a million. — (Equivalent de mille fois perdu.) Dans une situation parfaitement sans espoir.

Happy as a bastard on Father's day. — (Littéralement : Heureux comme un bâtard le jour de la Fête des Pères.) Pas vraiment content.

Happy as Larry. — (Même genre de construction en consonance que dans l'expression française « A l'aise Blaise ».) Très content.

He could sell boomerangs to the blacks. (Littéralement : il arriverait à vendre des boomerangs aux Aborigènes.) Se dit d'un baratineur efficace.

He's got kangaroos in the top paddock. (Littéralement : il a des kangourous dans le paddock du haut.)

She is a few sandwiches short of a picnic. (Littéralement : elle est un pique-nique auquel il manque quelques sandwiches.)

He's off his pannikin. Il ne sait plus ce qu'il raconte.

She's got white ants in the attic. (Littéralement : elle a des termites dans le grenier.

He's not the full quid. (Littéralement ou presque : il lui manque quelques pences pour faire la livre.)

— Toutes ces expressions se rapportent à des individus détraqués, bizarres ou déments. Apprenez-les qbien, elles vous seront utiles.

If it was raining palaces, he'd get hit on the head by the dunny door. — (Littéralement : s'il pleuvait des palais, il trouverait moyen de se faire assommer par la porte des cabinets.) Métaphore indiquant que quelqu'un a une nette tendance à ne pas avoir de chance.

I'm easy. Ça m'est égal.

I couldn't care less. C'est bien le moindre de mes soucis.

I don't mind. Ça ne me dérange pas.

— termes généraux indiquant l'acquiescement.

I'm jack of this. — J'en ai ma claque.

Mad as a cut snake. — (Littéralement : furieux comme un serpent tronqué.) Particulièrement vexé.

Off like a brid's nightie. — (Littéralement : parti comme la chemise de nuit d'une mariée.) Partir avec soudaineté. Expression de signification similaire : « off like a shop in the desert » : parti comme une côtelette dans le désert.

Put in the boot. — (Littéralement : « placer la botte ».) Donner un coup de pied à un ennemi tombé à terre (métaphoriquement).



Bucley's Chance.

See you later. — (Littéralement : à plus tard.) On dit cela lorsqu'on prend congé de quelqu'un, même lorsqu'on est sûr et certain de ne jamais le revoir.

She got me dead. — (Elle m'a tué.) Elle m'a pris sur le fait.

Stiffen the lizards. Nom d'un lézard raide !

Starve the lizards. Nom d'un lézard famélique !

Stone the crows. Nom d'un corbeau lapidé !

Strike me lucky. Ça alors, quel coup de veine !

— toutes ces expressions expriment l'étonnement.

... This side of the black stump. — (Littéralement : de ce côté-ci de la souche noire.) C'est un énoncé d'ordre qualificatif. Un chien qui serait l'animal le plus mauvais « this side of the black stump » serait vraiment d'une méchanceté inouïe. Il existe d'autres repères topographiques fictifs, qui servent à exprimer le caractère isolé d'un lieu : « back o'Bourke » (l'équivalent de notre « au diable Vauvert »), et Woop Woop.

What do you think this is ? Bush Week ? — (Littéralement : Où tu te crois ? A la Semaine du Bush ?) Tu me prends pour quoi ? Pour un imbécile ?

Spectroscopie d'un Continent

Où l'on découvrira des histoires bizarres et mystérieuses, ainsi que d'étranges événements relatés par les Européens qui vinrent s'installer sur cette Terra Australis, et qui devinrent des Australiens en partie grâce à de telles expériences...

En matière de fantômes, l'Australie est nantie d'une solide tradition. Nombreux furent les premiers immigrants qui venaient des îles Britanniques, et en particulier d'Irlande ; dans leurs paquets, ils emportaient leurs croyances et leurs histoires surnaturelles. Mais l'Australie a par ailleurs fait germer une pépinière d'esprits tourmentés plus originaux, car des sites sacrés pour les Aborigènes ont été profanés ; de là sont issues quelques-unes des histoires de revenants les plus spectaculaires de ce continent, bien que l'élément indigène n'y soit parfois mentionné qu'entre parenthèses. Avec un à-propos épouvantable, ces spectres australiens manifestent une inclination prononcée envers les collines broussailleuses et le désert, dédaignant les traditionnels donjons et châteaux chers à leurs congénères européens...

Parmi les fantômes australiens les plus célèbres, certains se montrent assez bien élevés. Frédérick Fisher était un ancien forçat * qui cultivait un terrain en compagnie d'un autre convict, Worrel, dans le district de Cambelltown, Nouvelle Galles du Sud, dans les années 1920. Il disparut en 1926, et Worrel raconta aux amis et aux voisins qu'il était retourné en Angleterre. Mais au mois d'octobre de la même année, le spectre de Fisher apparut à plusieurs reprises ; il se tenait stoïquement assis sur le parapet d'un pont. Une enquête (diurne) permit de découvrir des tâches de sang qui maculaient la rambarde à l'endroit même où le fantôme s'était tenu. On dragua la rivière, et on retrouva Fisher : son cadavre était collé au fond par un lest... Durant l'enquête, aucune mention ne fut faite du revenant.

Autre spectre tout aussi civilisé : celui de Frédérick Wilson, plus connu sous le nom de Federici ; c'est un chanteur d'opéra qui hante, dit-on, le Princess Theatre de Melbourne. (Federici fait une brève apparition dans l'aventure « Rêve de Bunyip » que vous découvrirez plus loin dans ce livret.)

En revanche, on doit aux fantômes aborigènes quelques anecdotes horribles. Des trois récits inquiétants qui vont suivre, tous ont un rapport avec un site indigène, que ce soit celui de la Maison Hantée de Bungaribee, celui des fantômes de Garth, ou encore la légende de la Terre Morte du Camp Meurtrier.

BUNGARIBEE : Cette maison fut construite en 1827 par le Major John Campbell à Doonside (Nouvelle Galles du Sud), à 23 miles environ à l'ouest de Sydney. Elle fut démolie en 1957. Son nom signifierait, en dialecte aborigène, « Dernière Demeure pour le Repos d'un Grand Chef ». Le site était supposé être un lieu sacré pour les indigènes. De fait, le Major Campbell n'habita jamais là de façon effective, car sa femme et lui moururent avant que la construction ne soit achevée. Bungaribee était une vaste maison de deux étages, avec de larges vérandas, une salle de bal, une tour ronde pour la surveillance des convicts, des lambris de cèdre, et un domaine fort étendu. Elle comportait même des logements pour les domestiques, chose rare à cette époque.

Un des détenus qui travaillait comme ouvrier fut assassiné dans la propriété. Au cours des années qui suivirent, on vit à plusieurs reprises une silhouette cassée traînant des fers aux pieds, qui se tenait au pied du mirador, ou perchée sur une barrière. Un colonel trouva la mort à l'intérieur de la maison dans des circonstances mystérieuses (comment ?). Dans une chambre à l'étage, un autre officier de l'armée se suicida (pourquoi ?). On dit que les tâches de sang qu'il laissa restèrent visibles sur le plancher pendant des décennies... Cette chambre fut particulièrement de sinistre réputation. De nombreux dormeurs ont raconté y avoir été tirés du sommeil par le contact de mains spectrales et glacées qui semblaient vouloir les étrangler...

* L'Angleterre avait résolu à la fin du XVIII[e] siècle un problème angoissant de surpopulation pénitentiaire par la transportation en masse de convicts en Australie. En 1830, la population de la colonie Anglaise en Australie comprend 37 000 personnes, dont 88 % de convicts qui fournissent aux colons une main-d'œuvre à bon marché. (N.d.T.)

GARTH : Cette maison-ci fut construite en Tasmanie au début du XIXᵉ siècle, sur une hauteur dominant la rivière South Esk, à environ 50 miles au sud-est de Launceston. Elle fut bâtie par un jeune fermier immigrant, parti chercher fortune en laissant sa fiancée en Angleterre. Citons une des descriptions qui ont été dressées de cet endroit :

« Malgré tout, les sombres collines qui barraient l'horizon derrière (la maison) semblaient écraser ses efforts de leur désapprobation... Elles s'élevaient, inexorable muraille noire coupée de ravins boisés qui semblaient n'avoir point de fin... Il se peut que l'impression qu'exsudait ce lieu... soit totalement subjective, mais elle était suffisamment puissante pour que l'on soit promptement persuadé de l'existence de quelque singulière influence exprimant son ressentiment à l'idée que l'homme (blanc) envahit son territoire, et réclamant vengeance. »

Lorsque le constructeur de Garth revint en Angleterre chercher sa promise à l'issue d'une absence de trois ans, ce fut pour s'apercevoir qu'entre-temps elle en avait épousé un autre. Il repartit en Tasmanie, et se pendit dans la cour de la bâtisse inachevée...

Plus tard, une famille habita là. Ces gens avaient une fillette, Ann Peters. Un jour, apparemment en tentant d'échapper au courroux de l'ancienne détenue qui lui servait de nurse, elle se précipita dans un puits qui se trouvait dans cette même cour. La bonne d'enfants sauta à sa suite, essayant de sauver la petite... Lorsqu'on vint leur porter secours, elles s'étaient noyées toutes deux.

Après 1850, la maison fut transformée en une école de jeunes filles, mais elle ne tarda pas à fermer, faute d'élèves. La bâtisse demeura alors désormais inhabitée, et son toit finit par s'écrouler en 1956.

On n'y vit jamais de fantôme, mais on entendait parfois d'étranges bruits sourdre de cette carcasse déserte ; des hurlements humains... des galops de chevaux... Les indigènes ne s'y risquaient jamais à la nuit tombée.

WATTLE FLAT : Dans cette plaine de la Nouvelle Galles du Sud se trouve la Terre Morte du Camp Meurtrier. C'est un coin de terre pelée, où rien ne pousse : pas le moindre arbuste, pas le plus infime brin d'herbe... Il occupe le sommet d'une colline fort boisée par ailleurs. La nudité de ce sinistre bout de sol mort ferait assez penser à la lande foudroyée de Lovecraft *. L'histoire que l'on raconte dans le pays sur son origine est passablement romanesque. Un berger, dit-on, fut assassiné à cet endroit par des Aborigènes, et le squatter ** à qui appartenait le pâturage fit feu en représailles sur un groupe d'indigènes qu'il surprit exactement à la même place, alors qu'ils y tenaient un corroboree quelque temps plus tard. Manifestement, le malheureux berger avait construit sa cabane à un endroit malencontreux... La légende veut que la fiancée du berger soit liée à son infortune. Elle l'avait quitté, abusée par un autre prétendant ; lorsqu'elle s'aperçut que ce dernier lui avait menti, elle résolut d'aller rejoindre le berger en Australie ; mais arrivée là, elle ne trouva qu'une tombe, creusée à l'emplacement même de son assassinat... Elle se donna la mort sur sa sépulture.

Une Histoire Atroce

L'apparition la plus horrible d'Australie est celle du Fantôme du Glen *, dans le district de Kiania, en Nouvelle Galles du Sud. La Gorge Hantée est une saignée de terre couverte de bois épais, qui s'étend des collines d'Illawarra jusqu'à la mer. En 1967, dans ce district, les vieux fermiers Irlandais pouvaient encore réciter les bribes de poésie qui vont suivre, lorsqu'ils furent interrogés par un journaliste de Sydney qui signait ses chroniques : « Le Scribouillard Voyageur ».

La nuit suinte et englue la fosse qui fut piège ;
Deux ombres scient sans trêve, terrifiant sortilège.
Ces revenants maudits sont deux scieurs de long :
Une foudre expiatoire a noirci ces félons.
Ignoble fut leur crime, et quand vient la tourmente,
Maint passant voit peiner la scie qui se lamente ;
Et dans le bois sanglant, toujours elle crisse et rague,
Pareille aux galets proches qu'usent sans fin les vagues...

Même sans fantôme, l'histoire est horrible à souhait. Un « pied tendre » fut assassiné en cet endroit reculé dans les années 1830 ; on suspecte fortement de ce meurtre deux scieurs de long. Mieux vaut sans doute éviter de s'interroger sur la nature exacte de la mise à mort, ni sur le destin de l'énorme chien de berger de la victime... Quelques mois après cette disparition, un gardeur de troupeaux se perdit dans le bush, et fut contraint de passer deux nuits à la belle étoile dans une gorge isolée, tout près d'une crique étroite battue par le ressac.

On organisa des recherches, et il fut retrouvé au quatrième jour, à demi mort de faim. Les sauveteurs rapportèrent : « Il nous a juré avoir vu une apparition durant les 2ᵉ et 3ᵉ nuits de son séjour forcé dans le bush. Elle était peut-être provoquée par le délire de l'inanition, mais on a bel et bien trouvé des ossements humains carbonisés dans le glen qu'il a décrit... Ce qui semblerait corroborer son récit ; de plus, ses différentes narrations de l'aventure coïncident exactement. »

En bref, l'homme prétendait avoir été réveillé par deux fois au cours de sa première nuit dans la gorge. Ce fut d'abord un petit coup sur l'épaule qui le fit sursauter ; un bruit de scie lui parvenait dans le lointain. Il regarda autour de lui, et aperçut un bras sanguinolent enfoncé dans l'herbe, tout près de son propre cou. L'apparition s'évanouit lorsqu'il posa son regard sur elle, et il parvint à se convaincre tant bien que mal qu'il venait de rêver tout éveillé. Mais il fut éveillé une seconde fois cette nuit-là, par un crissement et un hurlement d'agonie ; il vit alors deux formes vagues et floues, dont une se tenait apparemment dans une sorte de fosse, l'autre étant debout sur ses épaules.

La nuit suivante, il fut encore tiré de son sommeil à deux reprises ; il se trouvait dans une violente tempête, et il entendait des coups de tonnerre, des rires démoniaques, des vociférations, des cris et des imprécations. A chaque fois, il vit un visage mort aux yeux fixes, déchiré et sanglant, à quelques centimètres du sien. Lorsqu'il apparut pour la seconde et dernière fois, le masque pitoyable parla : « J'ai fait de mon mieux, mais Loney ne saura jamais. Ils ont massacré aussi le pauvre vieux Shep. Maudite fosse. Il faut écrire à Sydney Loney. »

On ne trouve aucun signe indiquant que les assassins aient jamais été retrouvés. Les fermiers du coin ont juré au Scribouillard Voyageur que l'apparition dont le gardeur avait été témoin se produisait encore dans le voisinage. L'histoire a eu une suite macabrement évocatrice ; à la fin des années 1830, un misanthrope solitaire et morose fut hanté par les aboiements et les hurlements d'un chien, toujours portés par le vent...

Des Événements Inexplicables

LE TAUREAU BLANC DE WASHPIN : Ceci se passait en juin et juillet 1876, une année de terrible sécheresse. Un berger nommé Mc Carthy fut assassiné à Washpin, en Nouvelle Galles du Sud, par un vagabond répondant au surnom de Tom le Soldat (il prétendait avoir à lui seul renversé le cours de la bataille de Waterloo, au moment où les Anglais étaient sur le point de battre en retraite). Quatre officiers de police durent procéder à l'exhumation du corps à une date postérieure, afin de récupérer la couverture qui lui servait de suaire et qui constituait une preuve.

* Ex. La Couleur Tombée du Ciel. P.D.F., Denoël. (N.d.T.)

** Les squatters étaient des colons pour qui la terre appartenait au premier occupant (à la différence des settlers qui tenaient leurs concessions de la Couronne). Ils sembleraient toutefois que ces hommes rudes n'aient pas considéré les Aborigènes sous cet angle d'analyse. (N.d.T.)

* Glen : gorge, vallée encaissée. (N.d.T.)



Lorsqu'ils commencèrent à creuser, une épaisse nuée s'amoncela au-dessus de leur tête. Au moment où la pelle heurta la plaque d'écorce qui recouvrait le cadavre, une terrifiante explosion survint, et la terre sembla trembler. Alors, un grondement retentit dans les hauteurs, et avant que les policiers stupéfaits n'aient pu esquisser un geste, un « énorme taureau d'une blancheur immaculée » se rua sur eux. Ils se dispersèrent précipitamment en tirant leurs revolvers, mais dès que l'animal eut atteint la sépulture éventrée, il brisa net son élan, laboura la terre de ses sabots, puis s'écroula, raide mort. Les policiers s'assurèrent que la bête avait réellement expiré, puis ils achevèrent leur tâche et s'en allèrent aussi vite que possible. Personne ne connaissait l'existence d'un tel animal dans le district ; quant au bétail errant, la sécheresse l'avait totalement exterminé...

Quelques jours plus tard, deux hommes visitèrent la tombe, et ne trouvèrent aucune trace du taureau. Il fut établi que Tom le Soldat ne jouissait pas de toutes ses facultés mentales, et cela lui évita la potence.

LES COLLINES HANTÉES : Ces collines se dressent au centre du Gippsland, dans l'état de Victoria, entre les villes de Yallourn et de Morwell. Lorsque l'on faisait passer du bétail ou des chevaux par ces collines, ils commençaient invariablement à manifester une grande panique sur le versant occidental. La débandade s'ensuivait, et il y eut au moins un bouvier de tué au cours d'un de ces moments de désordre. Les conducteurs de bestiaux, quant à eux, entendaient souvent la rumeur d'un troupeau fantôme qui venait à leur rencontre. Deux d'entre eux, partis en éclaireurs, revinrent livides vers leurs compagnons. Tout ce qu'ils consentirent à dire, c'est qu'ils avaient entendu des bruits étranges. Mais ils manifestaient un irrépressible désir de changer d'endroit sans plus attendre... Il existe une théorie sur ces collines ; elles contiendraient de la houille qui aurait partiellement brûlé, et cela produirait des échos particuliers. Cette hypothèse n'a pas été éprouvée, et il est curieux de constater qu'aucun animal ne vient brouter au flanc de ces collines sinistres.

Quelques phénomènes paranormaux des années vingt

Les aliénistes, les parapsychologues et les spirites pouvaient trouver ample matière à spéculation dans certains de ces cas contemporains.

L'ESPRIT FRAPPEUR DE GUYRA : Il entra en action le 1er avril 1921, dans la petite ville de Guyra située dans le district de la Nouvelle Angleterre, en Nouvelle Galles du Sud. Il fit couler beaucoup d'encre, et il réussit (si toutefois l'on peut parler de réussite par un esprit frappeur) à semer la terreur la nuit dans la maison d'un ouvrier de l'arrondissement pendant au moins un mois. Des pierres et des cailloux volaient, et le bâtiment vacillait sur ses fondations.

Le phénomène défia toutes les tentatives visant à déceler une intervention humaine ; on déploya en vain pendant plusieurs nuits un solide cordon de vigiles autour de la demeure ; en vain également on creusa une tranchée « pare-spectres » à distance de la maison, de telle sorte que tout lanceur de pierres serait obligé de la traverser ; toutes sortes de pièges sophistiqués connurent le même insuccès, y compris celui que le médecin du quartier avait tendu dans la bâtisse, à l'insu de la famille concernée...

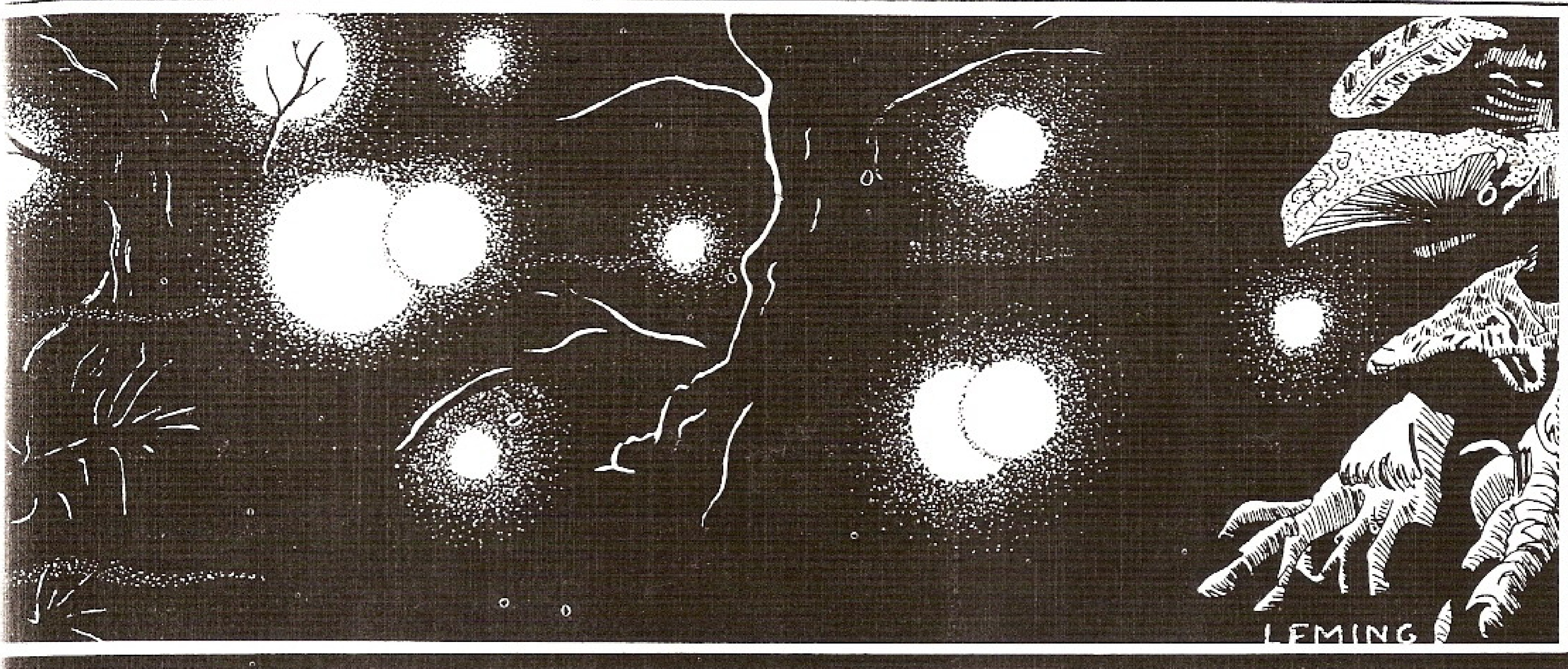
Rendus nerveux, les habitants réussirent un certain nombre de cartons : une fillette (sans toutefois la blesser sérieusement), un cheval, un chien, et quelques dizaines de souches d'arbres. Les autres événements de quelque importance qui se produisirent pendant que l'esprit sévissait furent : les messages de l'au-delà qui parvenaient à la fille aînée de la famille (elle avait douze ans) ; la visite d'un spirite qui tourna au fiasco, et la dépression nerveuse du brigadier de police de Guyra. L'esprit frappeur finit par disparaître des colonnes des journaux, et le mystère resta entier, bien que d'aucuns aient établi une relation entre ce qui avait hanté la maison et la disparition d'une aïeule du pays, Mrs Doran, âgée alors de 87 ans.

LE SPECTRE NOIR DE YARRALUMLA : Cette histoire remonte en fait aux années 1870, mais elle a sa place dans notre chronique des années 1920 à cause d'un article paru le 21 décembre 1925 dans le Sydney Sun.

Yarralumla, la résidence du Gouverneur Général d'Australie à Canberra, est parfois hantée par le sombre fantôme d'un Aborigène, sous un cèdre centenaire se trouvant dans le domaine.

En 1881, un étrange manuscrit anonyme fut découvert sur le site qui devait devenir par la suite Yarralumla. De nombreux textes le citent. Voici ce qui était écrit :

« En 1826, un diamant de grande taille fut volé à James Cobbity, dans une obscure ferme du Queensland. On suivit sa piste : un des forçats s'était enfui, en Nouvelle Galles du Sud, selon toute probabilité. Le bagnard fut capturé en 1858, mais on ne trouva nulle trace de la pierre précieuse ; quand au forçat (resté anonyme), il ne donna aucune information, en dépit de tous les coups de fouet qu'il reçut.



« Au cours de l'année 1842, il laissa à un garçon d'écurie un compte rendu, ainsi qu'une carte permettant de retrouver la cachette du diamant.

« Le garçon d'écurie fut expédié dans la Prison de Berrima pour un délit mineur. Il était habile avec les chevaux ; aussi, on lui laissait quelque latitude lors de ses corvées, et il en profita pour s'évader en tressant une corde de paille qu'il lança par-dessus le mur, prenant en lasso une barre de fer. Il escalada ainsi l'enceinte, puis il sauta de l'autre côté et s'enfuit. Il vécut dans l'ouest avec sa famille pendant de nombreuses années, selon le Révérend James Hassal. Ce dernier, voyant qu'il se comportait honnêtement, estima qu'il eût été superflu de le dénoncer. Je n'ai aucune raison de penser qu'il ait cherché à vendre la pierre précieuse. Il est probable que le fait d'être en possession d'une chose d'une telle valeur n'aurait pas manqué d'attirer des soupçons, amenant sa réarrestation.

« A sa mort, son fils prit possession du joyau, et partit pour Sydney en compagnie d'un frère de couleur. Entre Cooma et Queanbeyan, ils rencontrèrent un gang de bushrangers * (ceci fut établi à une date postérieure). Le fils fut séparé de son compagnon, puis finalement, il fut capturé et fouillé. En vain : il avait avalé le diamant.

« Furieux, les bandits l'abattirent. Il fut enterré dans une parcelle de terrain qui appartenait au Colonel Gibbes, et qui fut plus tard la propriété de Mr. Campbell. (Ici, l'auteur du manuscrit fait référence au domaine de Yarralumla proprement dit.) Je pense que le diamant est resté parmi ses os. C'est une pierre d'une immense valeur. Si ma main n'était affaiblie par l'âge, je décrirais les épreuves par lesquelles je suis passé. Ma vie a été gaspillée, mon argent dilapidé. Je meurs quasiment dans la misère, presque à portée de main de mon but...

« Je crois que la tombe se trouve sous le grand arbre. Comme ce sont des noirs qui l'ont creusée, ce devait être un trou rond.

« Celui qui a la foi recevra une fortune. L'incrédule laissera le joyau dans sa cachette et n'aura rien. »

Il semblerait que personne n'ait eu la foi... On peut supposer que le diamant se trouve encore caché quelque part dans le domaine de Yarralumla. Un vieux jardinier déclara en 1950 à des curieux qu'il était convaincu que le tumulus recouvrant la sépulture de l'Aborigène se trouvait, non à proximité de l'arbre, mais dans une parcelle de terrain près de l'entrée privée de la maison. De son temps (après 1920), du terreau avait été rapporté en cet endroit pour faire une pelouse ; le tertre qui surmontait les ossements et le diamant fut recouvert, et son emplacement perdu. D'après le jardinier, le fantôme ne craignait plus désormais que son secret ne soit violé, et il laisserait Yarralumla à jamais en paix.

LA LUEUR DE BLAIRMORE : Elle apparut pour la première fois la nuit de Noël 1920 ; le facteur local venait de trouver la mort dans un accident de sulky qui s'était produit au cours d'un violent orage. Lorsqu'on l'enterra, son corps n'était pas encore figé de rigor mortis ; aussi, les Aborigènes de Burnett décrétèrent que la vie ne l'avait pas encore quitté, et qu'il allait devenir un mauvais génie. Cette lueur ressemble à celle d'une lanterne, qui flotterait à environ 1,20 m du sol. Nombreux sont ceux qui l'ont suivie en pure perte ; un seul homme s'en est approché à une distance suffisante pour voir de quoi il s'agissait. Et dans la plus pure tradition des conteurs, il se refuse à toute révélation sur ce qu'il a contemplé.

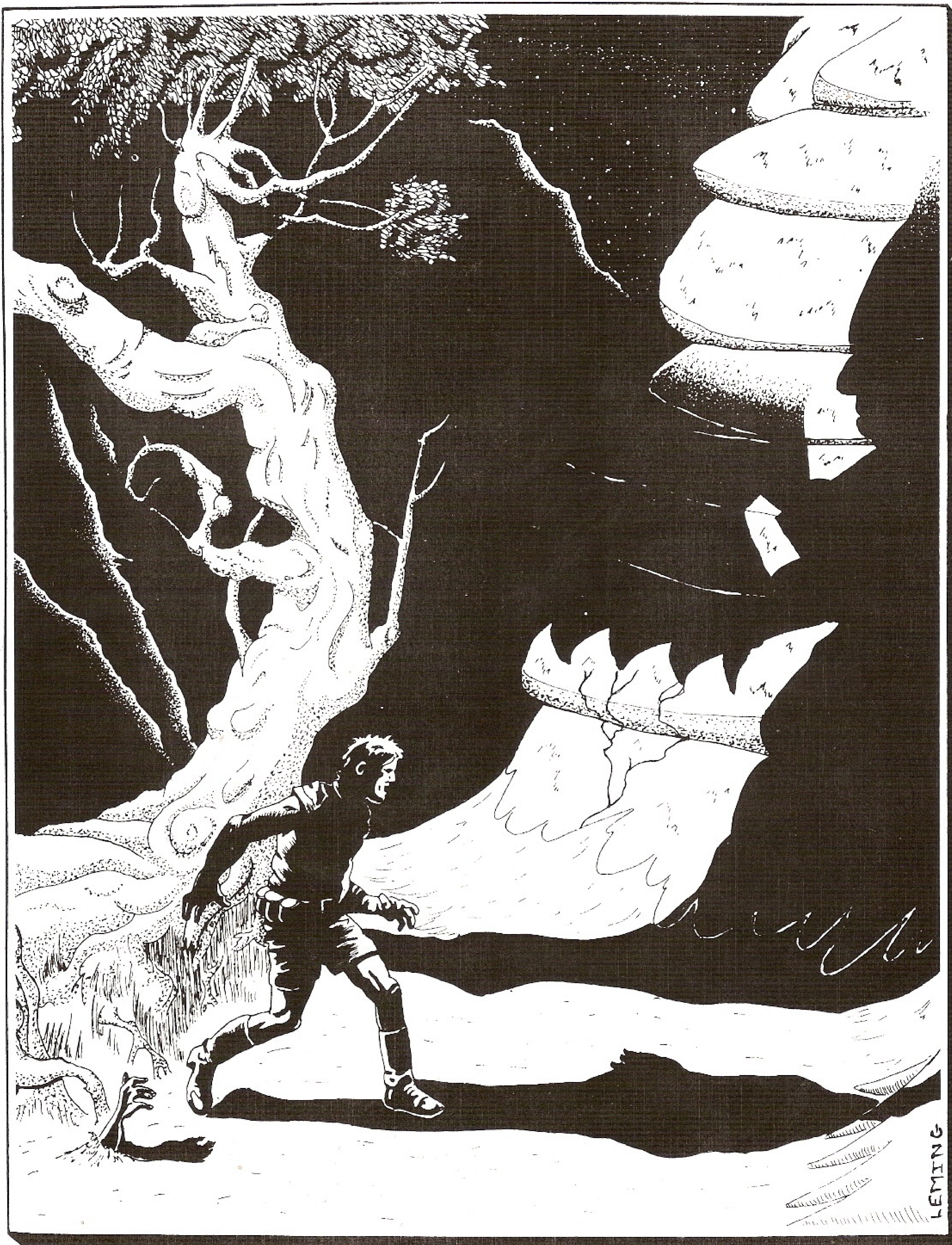
La Nuit du Bateau qui avait le Hoodoo

Le *Ville d'York* était un trois-mâts barque en acier de 1 218 tonnes. Il naviguait en 1899 de Seattle à Fremantle (sur la côte ouest de l'Australie), avec à son bord une cargaison de bois. Le charpentier du vaisseau, Alex Anderson, avait choisi une bien étrange façon de tuer le temps. Il avait entrepris de façonner une petite boîte oblongue en forme de cercueil, et de sculpter un minuscule cadavre qui aille à l'intérieur. Ses compagnons d'équipage étaient persuadés qu'un objet aussi inquiétant ne manquerait pas d'attirer un « hoodoo » sur le bateau, et qu'un désastre s'abattrait tôt ou tard sur eux.

Ils envoyèrent des délégués auprès du Capitaine Phillip Jones afin de protester. Ce dernier eut l'intention d'avoir un entretien avec Anderson pour apaiser leurs craintes, mais il oublia de le faire. De toutes façons, il y avait peu de raisons sérieuses de s'inquiéter : le *Ville d'York* réalisait un temps excellent, sous des conditions météorologiques idylliques, et le port vers lequel il se dirigeait, Fremantle, était bien le plus sûr de toute la côte australienne.

Pendant ce temps-là, un autre trois-mâts barque de 1 480 tonnes, le *Carlisle Castle,* arrivait au large de Fremantle le mercredi 12 juillet au matin, avec une cargaison de tubes d'acier en provenance de Liverpool. Son équipage ne vit pas le phare de Rottnest Island qui marque l'entrée du port. Peu après l'aube, le vaisseau courut droit sur des écueils, et sombra avec une terrifiante rapidité. Des 22 hommes qui se trou-

* Bushrangers : hors-la-loi du bush sévissant par bandes, dans un climat assez « western ». (N.d.T.)



Une nuit tranquille en Nouvelle Galles du Sud.

vaient à bord, aucun ne survécut. On ne trouva le bateau que grâce à la pomme du grand mât qui affleurait à la surface de la mer ; il reposait par le fond sur la plateforme rocheuse, toutes ses voiles encore déployées...

Au crépuscule du même jour, le *Ville d'York* aperçut le phare et envoya des signaux afin d'obtenir un pilote. Mais tous les pilotes disponibles étaient déjà occupés à assister d'autres navires ; le gardien du phare alluma donc un feu pour indiquer au *Ville d'York* d'attendre. Le Capitaine Jones commit alors une erreur d'interprétation : il crut que le signal ordonnait d'avancer afin de prendre le pilote à bord. L'obscurité dissimula au gardien du phare l'imminence de la catastrophe, et le Capitaine Jones fit mettre le cap droit sur le feu de signalisation. Le *York* se brisa l'échine sur le Récif Horseshoe, sur le côté ouest de l'Ile Rottnest.

Persuadés que le hoodoo était sur eux, les marins furent en proie à la panique... La première embarcation qu'ils mirent à l'eau chavira, et les onze hommes qui s'y étaient réfugiés périrent ; parmi eux se trouvait le Capitaine Jones. Le second canot parvint de justesse au rivage. Le maître coq du bord (un homme de couleur) repêcha quatre hommes au moment où la poupe du navire était engloutie par la mer montante, et avec elle, les sept hommes qui y étaient restés agrippés.

Le désastre du matin rendit ce naufrage doublement tragique : on alluma des feux sur Rottnest pour alerter les autorités, mais on pensa à terre que ces signaux concernaient l'épave du *Carlisle Castle*, tant il était inconcevable que deux catastrophes maritimes puissent se produire le même jour, juste devant un port aussi actif et sûr... Les survivants furent recueillis à la première lueur du jour, le 13 juillet, par le dinghy d'un remorqueur à vapeur qui manœuvrait par forte mer amarré à un câble.

L'enquête officielle attribua la responsabilité du désastre au Capitaine Jones ; mais ceux qui savent avaient reconnu le hoodoo...

Quelques jours après le drame, un garçonnet qui s'amusait parmi les débris que la mer rejetait sur la plage de Rottnest trouva le macabre petit cercueil qu'avait sculpté Anderson. Le minuscule cadavre était encore à l'intérieur...

Repères chronologiques

Les événements et les désastres qui ont marqué l'Australie entre 1920 et 1929

Les Evénements

1920 : Le Prince de Galles (qui deviendra le Roi Edward VIII) effectue la première visite royale en Australie depuis 1901. Des parlementaires représentant les districts ruraux fondent le Parti Agrarien Australien (Australian Country Party). Une scission se produit au sein du Parti Travailliste Australien (Australian Labor Party) ; naissance du Parti Communiste Australien. Les premiers services de taxi aérien et de messageries apparaissent sur les vols de la compagnie QANTAS (Queensland and Northern Territory Aerial Services). A Gilgandra, en Nouvelles Galles du Sud, on procède aux essais de la bineuse rotative de A.C. Howard.

1921 : L'Angleterre envoie le premier communiqué de presse direct par radio en Australie. La Commonwealth Government Line débute une liaison rapide par bateau entre l'Australie et la Grande-Bretagne.

Démarrage de l'assemblage d'automobiles sous licence Ford en territoire Australien. De nouvelles lois restreignent l'immigration aux U.S.A., et plus particulièrement celle en provenance d'Europe Méridionale ; il s'ensuit une augmentation notable du nombre d'émigrants de ces pays vers l'Australie. On pense que la population des Aborigènes est à son niveau le plus bas.

1922 : Les nationalistes ont perdu du terrain lors des élections fédérales ; le Parti Agrarien, quant à lui, est en progression. Au Parlement du Queensland, le Parti Travailliste, majoritaire, parvient à abolir le Conseil Législatif (la Upper House, ou Chambre Haute) ; le Queensland se voit ainsi doté du seul parlement d'Australie qui ne soit pas bicaméral. Innovation dans les véhicules de patrouille des policiers du Victoria : ils sont les premiers à être équipés de radios.

1923 : William Hughes (surnommé « the Little Digger »), Premier Ministre Nationaliste, se voit contraint de démissionner par l'arrivée au pouvoir d'un gouvernement de coalition Parti Agrarien/-Parti Nationaliste ; Stanley Melbourne Bruce (le nouveau leader Nationaliste) devient Premier Ministre, le Dr Earle Page (leader du Parti Rural) est chargé des finances. Les travaux du nouveau Parlement débutent à Canberra (ville choisie en 1913 pour devenir la Capitale Fédérale), et ceux du Harbour Bridge sur la berge Nord du port de Sydney ; ce pont monumental ne sera pas achevé avant 1932. On ouvre la ligne téléphonique Sydney-Brisbane (Sydney-Melbourne a été réalisée en 1907, et Melbourne-Adelaïde en 1914). La première station de radio : 2SB, commence à émettre à Sydney. Une autre première : une arrestation pour trafic de drogue ; Henry McEwan est condamné à 6 mois de prison pour vente d'opium. A Victoria, les policiers se mettent en grève ; plusieurs nuits d'émeutes en résultent ; des agents retraités se portent volontaires pour reprendre du service, en attendant que de nouvelles recrues soient formées — aucun des grévistes ne sera réintégré.

1924 : La première circumnavigation aérienne de l'Australie est accomplie par le lieutenant-colonel S.J. Goble et l'officier d'aviation Macintyre, à bord d'un hydravion Fairey IIID (leurs efforts seront récompensés par l'obtention du Britannia Trophy de 1924). Apparition des premiers disques pour gramophone fabriqués en Australie (la marque « Brunswick »). La General Motors conclut un accord avec la compagnie Holden Brothers d'Adelaïde, aux termes duquel

Holden va monter ses propres carrosseries sur des châssis GMC importés. Une loi rend le vote obligatoire lors des élections fédérales. L'industrie du film est en plein essor, et l'on construit de grands « palais du cinéma » flambant neufs (le Winter Garden Theatre d'Adelaïde, puis le Capitol de Melbourne et le Prince Edward de Sydney). Les stations de radio se scindent en deux catégories, A et B, suivant que leur financement provient de la redevance des auditeurs ou de la publicité. L'Australie construit la première moissonneuse auto-tractée du monde.

1925 : Visite de la flotte de l'U.S. Navy en Australie. La première ligne régulière de courrier postal aérien entre en fonction entre Melbourne et Sydney. Le Prickly Pear Board (Commission d'enquête sur le Figuier de Barbarie) répand 30 000 œufs d'un lépidoptère : le Cactoblastis cactorum, afin de combattre cette plante d'ornement devenue fléau écologique qui a envahi des milliers d'hectares.

1926 : La population dépasse les six millions. Constitution du CSIR : Council for Scientific and Industrial Research (Comité de Recherche Scientifique et Indutrielle). Création éphémère de la Western Australian Secession League (Ligue Séparatiste de l'Australie Occidentale) pour promouvoir la thèse d'une Australie Occidentale fonctionnant comme un dominion distinct. A Perth, on trouve en vente pour la première fois du lait pasteurisé.

1927 : Le Parlement Fédéral est transféré : il quitte Melbourne pour s'installer dans son nouveau palais de Canberra ; l'inauguration a lieu en présence du Duc d'York (qui deviendra le Roi George VI) et de la Duchesse. Le gouvernement dénationalise la Commonwealth Line. Le gouvernement du Queensland déclare la chasse au koala ouverte pendant trois mois ; c'est la seule fois que cela se produit depuis la Fédération ; 600 000 spécimens de l'espèce vont être massacrés. Rixe sanglante entre deux figures du milieu : Squizzy Taylor et Snowy Cutmore se tirent dessus et se blessent tous deux mortellement au domicile de la mère de Cutmore, à Carlton, Melbourne.

1928 : Bert Hinkler réalise son rêve : il est le premier à accomplir en solitaire la traversée en avion d'Angleterre en Australie (il avait fait une première tentative en 1920) ; son périple dure 15 jours et demi. Trois mois plus tard, Charles Kingsford Smith (« Smithy »), Charles Ulm, et deux Américains, H. Lyon et J. Warner (respectivement, navigateur et mécanicien), réalisent le premier vol trans-Pacifique : ils rallient Brisbane en partant d'Oakland en Californie, à bord de leur trimoteur Fokker F VIIb-3m baptisé Southern Cross (Croix du Sud). Le Père John Flynn, de l'Australian Inland Mission (Mission Intérieure Australienne) organise le Flying Doctor Service (Service Médical Aérien) à Cloncurry, Queensland, diffusant des conseils médicaux par radio, ou envoyant sur le terrain un avion avec un médecin ; premier système de délivrance des télégrammes entre Sydney et Melbourne. Près de Coniston, dans le Territoire du Nord, des Aborigènes du bush tuent un chasseur de dingos qui avait pris une femme sans consentir de paiement en contrepartie ; un autre groupe d'indigènes attaque un propriétaire de station d'élevage et le blesse ; 32 Aborigènes sont massacrés en représailles, et la commission d'enquête estimera cet acte justifié.

1929 : John Scullin, à la tête du Parti Travailliste, devient Premier Ministre aux élections d'octobre, bien que la Coalition garde le contrôle du Sénat. Entrée en service d'un service télégraphique de transmission d'images, qui envoie des photos à l'intention des journaux. Kingsford Smith et Ulm disparaissent au-dessus de l'Australie du Nord-Ouest au cours de leur voyage vers Londres ; on les retrouve sains et saufs, mais deux membres de l'équipe de recherche périssent ; une partie de l'opinion publique s'enflamme à l'idée qu'un vulgaire coup de publicité est à l'origine de cette tragédie. Le Vagrancy (Amendement) Act (l'Amendement à la loi sur le Banditisme) est signé par le gouvernement de Nouvelle Galles du Sud ; il devient illégal de fréquenter des criminels notoires ; cette loi remplira son objectif ; vaincre les gangs de Sydney. La grève de la Fédération des Dockers (Waterside Worker's Federation) débute en septembre 1928, et dure jusqu'en décembre à Melbourne ; on embauche des immigrants Italiens pour briser le mouvement, faisant naître la haine raciale, la violence et les attentats. Un lock-out commence en février dans une mine de charbon en Nouvelle Galles du Sud ; il durera 16 mois, atteignant son apogée en décembre lorsque deux mineurs seront tués au cours d'affrontements provoqués par l'envoi de travailleurs non syndiqués par le gouvernement, sous protection policière, pour embaucher dans la mine de Rothbury. Bleakey, protecteur des Aborigènes du Queensland, remet son rapport au gouvernement fédéral : les Aborigènes déjà en contact avec la société blanche devraient y être assimilés, mais ceux vivant encore en groupes tribaux devraient se voir attribuer des réserves inviolables.

Les Désastres

1920 : Un cyclone frappe les plateaux d'Atherton dans le Nord-Est du Queensland, ainsi que les régions côtières. Un incendie de brousse particulièrement sévère ravage le Nord-Ouest de la Tasmanie ; c'est le pire que l'on ait vu depuis 1897. Le vaisseau Southern Cross disparaît dans le Détroit de Bass, avec son bord 11 hommes d'équipage. A Hurstbridge, en Nouvelle Galles du Sud, un train percute l'arrière d'un autre convoi, tuant 5 personnes. Un transport ferroviaire de bois se fracasse près de Wokalup, en Australie Occidentale ; 9 morts.

1921 : Un cyclone dévaste l'Australie Occidentale entre les villes de Roebourne et de Geralton. Un incendie ravage onze immeubles dans le centre de Perth. Des feux sévissent dans le Nord-Est de la Tasmanie. Le vapeur Our Jack sombre dans l'embouchure du Manning, un fleuve de la Nouvelle Galles du Sud ; 5 disparus. Le jour suivant, au même endroit, le vapeur Fitzroy est pris dans une tempête et fait naufrage ; 75 morts. Un avion s'écrase lors d'un des premiers vols de la compagnie West Australien Airways, entre Derby et Geralton ; le pilote et le mécanicien sont tués. Une explosion dans une mine de charbon du Mt. Mulligan fait 75 morts. En décembre, 6 autres mineurs périssent dans la mine de Golden Horseshoe, à Kalgoorolie, en Australie Occidentale : une cage d'ascenseur s'est écrasée dans un puits.

1922 : Sir Ross Smith et le Lt. J.M.Bennett meurent à Brooklands lors d'un essai à bord d'un avion qu'ils mettaient au point pour un vol autour du monde ; tous deux faisaient partie d'une équipe qui avait réussi la traversée aérienne entre le Royaume-Uni et l'Australie en un temps record en 1919.

1923 : Un cyclone déferle sur les Iles du Détroit de Torres, la Péninsule du Cap York et la Mission de Groote Eylandt ; dans la tempête qu'il lève, le vapeur Douglas Mawson disparaît dans le Golfe de Carpenterie. A Port Adelaïde, le vapeur City of Singapore prend feu alors qu'il est encore à quai ; trois pompiers périssent dans une explosion d'essence. En septembre, dans la mine de charbon Bellbird près de Cessnock en Nouvelle Galles du Sud, un coup de grisou tue 21 mineurs.

1925 : Un cyclone balaie la côte de l'Australie Occidentale au nord-est de Port Hedland. Le Murrimbidgee déborde ; c'est la pire crue de l'histoire de cette rivière : dans la seule région de Wagga Wagga (Nouvelle Galles du Sud), les dégâts s'élèvent à un million de livres. Catastrophe ferroviaire à Traveston (Queensland) : un train déraille, et un de ses wagons vient s'écraser sur un pont, faisant dix morts.

1926 : Des feux de brousse brûlent pendant tout un mois en Nouvelle Galles du Sud ; ils s'étendent de Dubbo à Albury, et ils feront deux victimes. Dans l'état de Victoria, un incendie de brousse gagne tout le territoire : 31 morts. C'est une mauvaise année pour les trains : trois personnes tuées à Caulfield (Victoria) ; à Aberdeen (Nouvelle Galles du Sud), un convoi déraille et provoque l'écroulement d'un pont suspendu : cinq personnes périssent écrasées ; collision enfin à Murulla (Nouvelle Galles du Sud) : un train de passagers percute un convoi de marchandises, faisant 27 morts. En janvier, dans la mine de charbon de Redhead, une explosion provoque le décès de cinq mineurs.

1927 : Des vents de force cyclonique provoquent de sérieux dégâts à Cairns et dans les environs. Des incendies font rage dans les districts du sud-est de la Tasmanie. Le Calava, un navire charbonnier à vapeur, coule au large de Terrigal, en Nouvelle Galles du Sud ; 7 hommes disparaissent dans le naufrage. Le 3 novembre, le Greycliffe, le ferry de Sydney, est coupé en deux par le vaisseau transocéanique Tahiti ; plus de 40 victimes.

1928 : Pendant la saison des cyclones, des inondations affectent grièvement trois vallées dans le Queensland. Lors de leur tentative pour accomplir la première traversée aérienne d'Australie en Nouvelle Zélande, J. Moncrieff et G. Hood disparaissent sans laisser de trace.

1929 : En Tasmanie, une soudaine inondation fait 4 500 sans-abris, détruit une mine d'étain, et provoque 14 morts lorsqu'un barrage éclate près de Derby. Des feux de brousse se déclarent dans de nombreuses régions de la Nouvelle Galles du Sud. Les pilotes du Kookaburra, K. Anderson et R. Hitchcock, meurent de soif après leur atterrissage forcé : ils faisaient partie des recherches organisées pour retrouver l'avion de Kingsford Smith, le Southern Cross.

Les Aborigènes

Ces Australiens sont des représentants d'une époque antérieure de l'humanité. Leurs mœurs et leurs chants vivifient notre appréhension de l'imagination et de la sagesse des hommes

Les membres de la race des Aborigènes se comportent de manière polie, honnête, modeste, sans prétention et enjouée ; ils adorent plaisanter et rire, et s'expriment fort habilement par gestes. Ils perdent rarement leur sang-froid, même au cours des jeux brutaux. Par nature, ils se montrent francs, ouverts et confiants, et sont capables de conserver leur entrain et leur jovialité en dépit de toutes sortes de privations ; ils peuvent parfois manifester une sensibilité d'une extrême délicatesse. En beaucoup de points, l'Aborigène est d'une honnêteté scrupuleuse ; quant à sa moralité, compte tenu de son savoir et de son instruction, elle est aussi élevée que celle qui caractérise la majorité des blancs sans éducation. L'étiquette intertribale est pointilleuse ; des conflits surviennent si l'on manque au protocole. Parmi les Aborigènes, nombreux sont ceux qui font montre d'un grand courage...

— William Ramsay Smith, Maître ès lettres, Docteur ès Sciences, Docteur en Médecine.
The Australian Encyclopedia, 1925.

Le teint de l'Australien n'est pas franchement noir ; ce serait plutôt un brun sombre, couleur café ; sa taille est à peine inférieure à celle de l'Européen ; en général, son corps et ses bras sont bien découplés, mais ses jambes sont décharnées et dépourvues de mollets... Sa tête est longue et étroite ; juste au-dessus des yeux, l'arcade sourcilière est basse et proéminente, mais le front est ensuite fortement fuyant. Les narines sont très épatées, mais la base du nez étroite, ce qui fait que les yeux, de part et d'autre de sa racine mince, paraissent singulièrement rapprochés. Les pommettes sont saillantes, la bouche grande et lourde, le maxillaire contracté ; la mâchoire supérieure déborde sur l'inférieure, les dents sont larges, les lèvres épaisses et flexibles. La tête et le visage dans leur ensemble, et parfois même tout l'individu, sont couverts d'un système pileux particulièrement fourni, lequel s'avère doux et luisant — soyeux, et non laineux — pour peu qu'on le débarrasse de la gangue de saleté et de graisse qui l'emprisonne habituellement. Les oreilles sont plutôt décollées...

— Chambers Encyclopedia, 1923.

Eléments d'Archéologie

La présence des Aborigènes en Australie date de fort longtemps. Il est probable qu'ils accédèrent au continent par les chaînes d'îles de l'Indonésie, de Timor, et de l'Indochine. De façon fiable, on a pu fixer à 50 000 ans l'âge de deux sites dans le sud-est. Mais selon toute vraisemblance, les archéologues n'ont pas encore découvert les gisements les plus primitifs, qui se trouvent sans doute dans le nord du continent, une région d'accès difficile. De toute manière, les vestiges d'activité humaine les plus anciens se trouveraient actuellement au fond de l'océan... On a prétendu qu'il existait des preuves d'une occupation humaine remontant à 120 000, voire à 150 000 ans ; si ces affirmations s'avèrent fondées, les archéologues seront amenés à repenser l'histoire de l'humanité en Australie de façon radicale... Certains scientifiques soutiennent même que l'Homo Sapiens aurait pu évoluer sur ce continent, consécutivement à la récente découverte de détritus fossilisés de 80 000 ans dans l'état de Victoria, ajoutée aux trouvailles de Lake Mungo, une cuvette sèche couverte de sédiments salins en Australie du Sud.

Les restes humains les plus anciens que l'on ait découverts sur le continent sont ceux d'une femme Homo Sapiens au squelette fin (gracilis). Cette jeune femme mourut il y a 32 000 ans, sur les rives du Lac Mungo. A cette époque, le lac regorgeait de poissons et d'oiseaux aquatiques ; il était entouré de fertiles marécages et de forêts de hêtres, de fougères arborescentes et de palétuviers. La richesse de cet environnement avait permis le développement d'une vie culturelle florissante ; le corps de la jeune femme était paré d'ornements rituels, et ses ossements brûlés et brisés — c'est la plus ancienne crémation que l'on connaisse. Lors de fouilles menées le long de l'ancien rivage, on a exhumé par la suite d'autres ossements, et parmi eux, les restes d'un squelette aux os épais (robustus), approximativement daté à 28 000 ans. Ceci est inhabituel : d'ordinaire, les races primitives de type robustus n'évoluent pas à partir de celles de type gracilis (c'est l'inverse qui se passe). On peut avancer l'explication suivante : la population de type gracilis aurait la première investi le continent (à moins qu'elle n'ait évolué sur celui-ci) ; le type robustus serait survenu à une date postérieure, probablement au cours d'une des périodes de basse mer durant le Pléistocène (l'Age des Glaciations) ; on pouvait alors atteindre la côte nord de l'Australie en n'ayant à traverser que 50 km de mer, après une série de voyages plus courts.

On a découvert des outils façonnés de 26 000 ans, et des détritus de 32 000 et 80 000 ans. Des boomerangs et des lances barbelées trouvés à Wyrie Swamp ont été préservés grâce à la lente mutation de leur environnement en tourbière ; on a déterminé que leur ancienneté remontait à 10 000 ans ; ils représentent les exemplaires de ces armes les plus précoces que l'on ait découverts dans le monde entier. Les pierres polies (en opposition aux pierres taillées) provenant de l'Arnhem Land sont également les plus anciennes que l'on connaisse datant de 23 000 ans. L'outillage exhumé en Tasmanie indique que les Aborigènes chassaient les wallabies à portée de vue des glaciers ; ils étaient les peuplades les plus au sud de l'époque.

Les premiers vestiges de dingos et d'outillage d'un type nouveau datent de 6 000 ans. Ils correspondent à une période où un continent aujourd'hui disparu, de la taille de l'Inde, englobant l'Indonésie actuelle, Bornéo et Java, se métamorphosait lentement en un archipel, le plus grand au monde. Le vaste réseau d'échanges commerciaux qui existait alors avec l'Asie se détériorait au fur et à mesure que la montée des eaux chassait les populations de leurs territoires traditionnels et les faisait entrer en conflit avec les tribus établies plus à l'intérieur des terres. Il est probable que certains de ces déracinés migrèrent en Australie, emmenant leurs chiens, leur langage et leur outillage.

Dans les années 1920, on postulait que ces émigrants, les premiers, avaient été les Aborigènes. Aucun travail archéologique ne fut accompli avant 1929.

Les ancêtres des Aborigènes furent les premiers marins du monde ; pour autant que l'on sache, ils furent également les premiers à accomplir des rites funéraires de crémation. A la fin de l'Age des Glaciations, ils se sont adaptés et ont survécus alors que des étendues colossales de lacs, de marais et de forêt dense se muaient en désert et en eaux saumâtres. Ils découvrirent et peuplèrent le continent en un temps où les Amériques étaient encore dépourvues de vie humaine. La dernière grande crise qui affecta leur culture (antérieure à l'arrivée des colons européens) fut la montée des océans, qui prit fin il y a 7 000 ans. Tous ces faits juxtaposés confirment les traditions orales aborigènes, selon lesquelles ils habitent ce continent depuis les temps d'avant le Temps.

Trois Sites Pré-Européens

LA GROTTE DE KOONALDA : C'est une caverne creusée dans le sous-sol calcaire de Nullarbor Plain, une vaste étendue plate et pierreuse de l'Australie du Sud. Vers 1971, des fouilles archéologiques ont confirmé que des silex avaient été extraits de cette grotte dans un passé situé entre 24 000 et 14 000 000 ans.

La première salle se trouve à 90 m de l'entrée, et à 70 m au-dessous de la surface de Nullarbor Plain. Les recherches ont mis à jour des foyers, des traces d'exploitation de carrières et des résidus d'extraction. Dans la première des salles, il règne une clarté diffuse ; mais les autres sont plongées dans les ténèbres les plus totales. Elles ont des dimensions de cathédrales, et sont reliées par d'étroits passages et des plans inclinés raides et encombrés de cailloux. Quelques-unes des cavités recèlent des lacs noirs et immobiles. En certains endroits, la surface des parois est tendre et friable, ayant la couleur et la consistance d'un aggloméral de talc. Elle est alors couverte de réseaux d'empreintes de doigts qui s'entrecroisent au hasard. Ailleurs, la roche plus dure a conservé des marques gravées, comprenant deux ensembles de cercles concentriques de 20 centimètres de diamètre, et un graphique dans lequel 74 marques gravées en diagonale sont disposées sur une rangée, au-dessous de 37 marques de doigts.

Les dessins peuvent avoir quelque rapport avec une activité religieuse ou rituelle qui aurait accompagné le travail d'extraction. Tous sont en des lieux de complète obscurité ; ils n'auraient pas pu être exécutés comme simple passe-temps.

WILGIE MIA : C'est une mine d'ocre située dans le district de Murchison, en Australie Occidentale. Sa production s'est poursuivie jusqu'en 1939. L'ocre est une roche pigmentée qui fut fort prisée en Australie durant sa préhistoire. L'ocre rouge était le pigment qui avait le plus de valeur. Parmi toutes les tribus de l'ouest, on parlait de Wilgie Mia comme d'« un lieu de richesse fabuleuse » ; sa renommée a pu même s'étendre jusque dans le Queensland. Lorsque les explorateurs blancs la découvrirent, cette mine était en activité depuis au moins mille ans. De l'ocre avait également était extraite à Wilgie, une colline voisine aux dimensions plus modestes, et ce avant même que Wilgie Mia ne soit opérationnelle, ce qui rend cette exploitation encore plus ancienne.

A Wilgie Mia, sur le versant nord de la colline, Ngankurakura, les excavations étaient à ciel ouvert : sur 15 à 30 m de large et 20 m de profondeur. La percée conduisait à une caverne à partir de laquelle de nombreuses petites grottes et galeries se ramifiaient ; elles se formaient au fur et à mesure que les mineurs suivaient les veines d'ocre rouge et jaune. Les mineurs attaquaient la roche à coups de lourdes masses de pierre, et détachaient l'ocre à l'aide de coins de bois durcis au feu. Ils travaillaient à diverses hauteurs en ayant recours à des échafaudages. Les blocs de pierre étaient charriés jusqu'en haut de la pente nord ; là, ils étaient concassés. L'ocre était alors extraite et pulvérisée, puis humectée d'eau et façonnée en boules pour être négociée.

Dans les traditions aborigènes, l'ocre fut formée grâce à la mort d'un kangourou géant, qui fut transpercé par le javelot de l'esprit Mondong. Dans son agonie, le kangourou bondit sur Wilgie Mia, et là, l'ocre rouge représente son sang, la jaune son foie, et la verte sa bile. Son dernier bond emporta le kangourou sur la petite Wilgie qui marque sa tombe.

La mine inspirait de la crainte aux Aborigènes. Seuls les aînés qui étaient ses héritiers spirituels pouvaient travailler là sans danger. Les lieux où il était dangereux d'entrer pour un non initié étaient signalés par des tas de pierres, et on ne pouvait emporter aucun instrument d'extraction. Les hommes quittaient l'endroit à reculons, en effaçant leurs traces de peur que l'esprit Mondong ne les suive et ne les tue.

LE VILLAGE DE PIERRE : George Augustus Robinson, un convict évadé, a rapporté en 1841 après s'être rendu au Mont Quilliam que des pièges à anguilles y avaient été construits ; ils étaient constitués par toute une série de canaux et de terre-pleins aménagés entre deux marais ; des chenaux artificiels allant jusqu'à 360 m de long reliaient les deux marécages distants de 2,5 km. Ces sites gardaient de l'eau en réserve en période de sécheresse, rendant plus facile la pêche des anguilles : ils fournissaient la subsistance de villages de pierres habités au printemps et à l'automne. Leurs maisons étaient en forme de U, avec des murs bas en moellons et des toits de joncs, de roseaux et de plaques d'écorce soutenus par une structure de bois ; la plupart des maisons atteignaient près de trois mètres de diamètre, et abritaient probablement une seule famille. Dans un tel village, vivaient plus de 700 personnes.

Le village du lac Coondah fut construit sur un isthme entre des lacs regorgeant de gibier d'eau. Lorsque l'anguille se faisait rare, les émeus, les dindons de plaines, les kangourous et toutes sortes de plantes constituaient d'appréciables ressources en nourriture. Il est probable que le site du lac Condah était occupé durant toute l'année. Cela faisait au moins deux millénaires que ce complexe de villages et de canaux était habité. Il a suffi de quelques décennies de colonisation blanche dans la région pour que les maisons et les pièges à anguilles tombent en ruines, les Aborigènes ayant été chassés de ce territoire. Les villages furent à nouveau découverts au cours des années 1970.

Les Mœurs

Grossièrement, l'Australie a environ la superficie de l'Amérique du Nord, en excluant l'Alaska. Et, cela va de soi, les groupes humains peuplant cet immense pays présentaient une grande variété de coutumes, de croyances, et d'artisanats. Aussi, l'exposé qui va suivre n'est qu'une généralisation sommaire, au cours de laquelle se glisse à l'occasion un élément d'information plus précis lorsqu'il est nécessaire. Pour présenter en détail l'énorme diversité culturelle des populations aborigènes, il aurait fallu déborder largement les finalités de cet essai... A l'apogée de leur courbe démographique, il existait approximativement 500 tribus, comprenant chacune entre 100 et 1 500 membres, la moyenne si situant autour de 500. Selon toute probabilité, la population totale excédait 250 000.

En temps habituel, la tribu se divisait en clans, bien qu'elle puisse se réunir au grand complet en de grandes occasions et pour des cérémonies. Durant les mauvaises saisons, ces clans pouvaient à leur tour se scinder en unités sociales minimales, se dispersant en foyers, constitués d'un homme, de sa femme (ou ses femmes) et de leurs enfants.

La vie traditionnelle était organisée autour de la chasse et de la cueillette. Aucune espèce animale native d'Australie ne se prêtait à la domestication. Le seul animal domestique antérieur à l'invasion européenne était le dingo, un chien à demi sauvage dont l'arrivée sur le continent ne remontait qu'à 7 000 ans. De façon générale, le climat australien est aride, et sujet à des extrêmes dont la violence n'est guère

favorable à l'agriculture, et plus particulièrement dans le nord, seul point de contact avec les pays de l'extérieur.

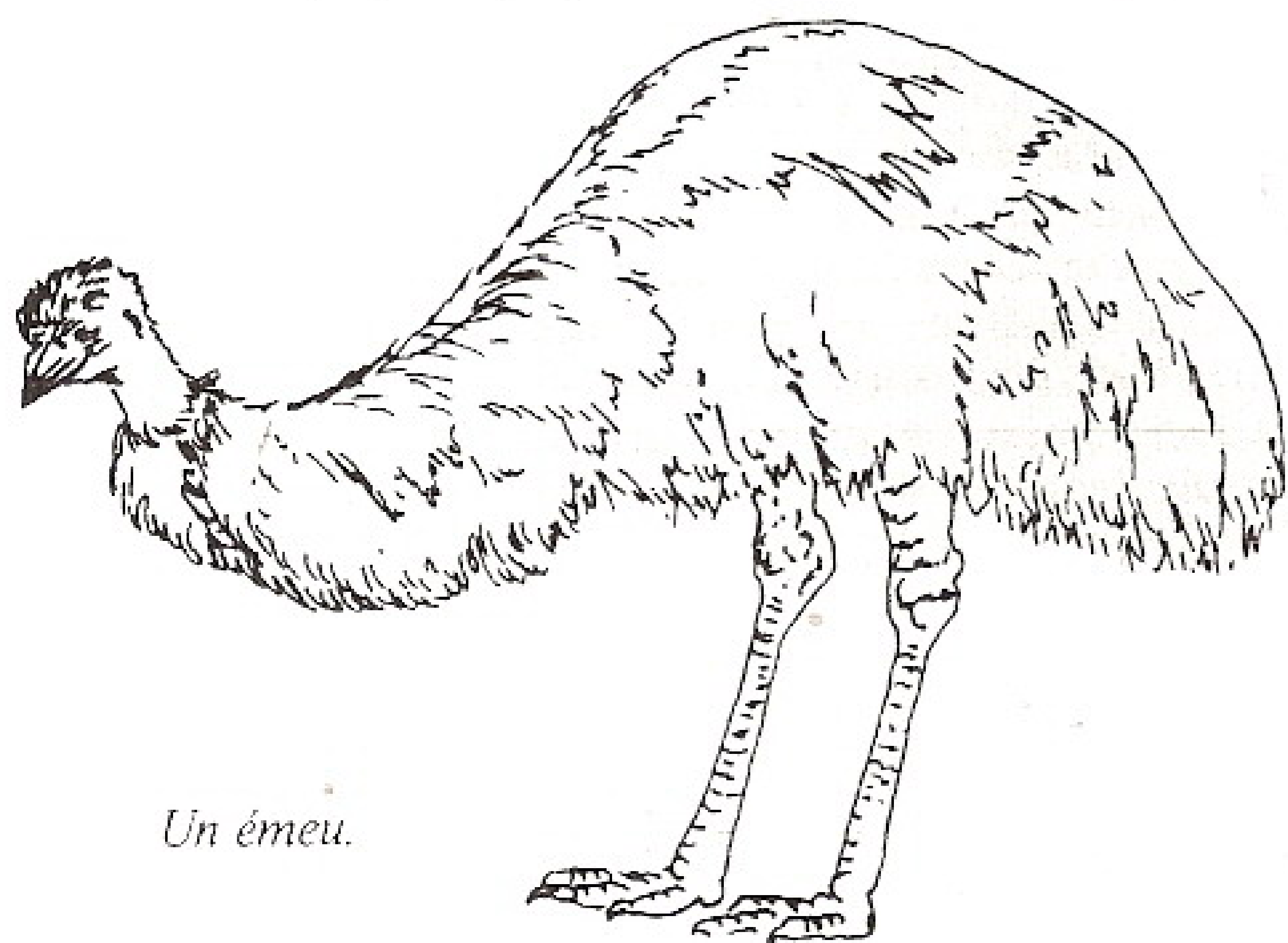
C'est dans cette région du nord que la poterie et la culture du riz furent introduits par les pêcheurs de perles de Makassan, qui ont fréquenté la côte australienne de 1640 à 1903. Avant eux étaient venus les mystérieux Bainu, à bord de bateaux à voile. La culture du riz ne se répandit jamais, car elle restreignait l'agriculteur qui la pratiquait à une unique ressource alimentaire dans un pays où il était vital de pouvoir compter sur une grande variété d'aliments — lorsqu'un moyen de subsistance faisait défaut, on pouvait avoir recours aux autres. Quant à la poterie, elle était bien sûr inutile pour des nomades. Ces innovations n'atteignirent jamais les régions de l'intérieur, où elles auraient pu être adoptées. De toutes façons, le pays était riche d'une grande diversité de vie animale et végétale, et en temps normal, la diététique des Aborigènes était meilleure et plus variée que dans bien des foyers européens du 18e et du 19e siècles.

Le travail était réparti en fonction du sexe : les hommes chassaient les animaux de grande taille (les kangourous, les wallabies et les émeus), et les femmes étaient chargées de la cueillette des plantes comestibles. Tous ramassaient des petits animaux pour améliorer la marmite — reptiles, opossums, poissons. La contribution de l'homme était la plus spectaculaire, mais la moins fiable, bien qu'au cours des mauvaises saisons elle devînt vitale. La majeure partie du régime quotidien était constituée par l'apport de la femme.

Les cérémonies religieuses étaient organisées selon la même ségrégation : les femmes étaient exclues des rituels sacrés des hommes, et vice-versa. Il existait toutefois des corrobores qui n'étaient pas de caractère religieux et auxquels tous participaient. Ce qui n'a pas empêché que parfois certains anthropologues européens de sexe masculin émettent l'hypothèse que seuls les hommes tenaient des réunions de quelque importance, la tribu les ayant délibérément exclus des cérémonies réservées aux femmes...

La Nourriture

Les habitants de la côte se nourrissaient de poisson, de phoques, de coquillages, de tortues, d'anguilles, d'oiseaux de mer et de dugongs (dans le nord). A l'intérieur, les graminées sauvages représentaient une part importante de l'alimentation. Les graines étaient concassées avec des pierres, puis cuites en de petites galettes. La moëlle de la xanthorrée, les tiges de certaines fougères, les tubercules de lys et d'ignames, les tomates du bush (des fruits de couleur terne, ayant la taille d'une mandarine), les « bananes » (les racines d'une plante grimpante) ainsi que divers insectes constituaient d'autres ressources en vivres. Les nids à couvain, à l'intérieur des gigantesques termitières du Centre, étaient également considérés comme denrées consommables, ainsi que les insectes qui les élaboraient, et que les échidnés (petits fourmiliers fouisseurs couverts de piquants) qui mangeaient les dits insectes. L'échidné était souvent dégusté en même temps que le couvain, un peu comme chez nous le steak-frites. Dans le seul Queensland, on a identifié plus de 200 plantes comestibles.



Un émeu.

Les émeus et leurs œufs, les kangourous et autres animaux étaient rôtis dans un « four local ». On creusait un trou, on le tapissait de pierres, puis on allumait un feu sur celles-ci afin de les chauffer. Lorsqu'elles étaient brûlantes, on plaçait la pièce de viande sur les pierres et on recouvrait le tout de terre, pour conserver la chaleur. Au bout de quelques heures, on déterrait les mets et on festoyait.

A certaines périodes de l'année, on consommait des aliments rituels lors de grands rassemblements. C'était le cas, par exemple, de certains lépidoptères du Bogong, qui migraient vers les montagnes de l'est pour éviter les chaleurs estivales ; c'était par millions qu'ils passaient la période estivale dans des grottes ; il était alors aisé de les ramasser, de les griller, et de les piler en un amalgame comestible. Pour les habitants des montagnes, l'arrivée de ces papillons était le signal annonciateur d'une grande réunion rituelle. Dans les régions de l'Arnhem Land et du Cap York (ainsi qu'en Nouvelle Guinée), les strobiles (fruits en cône) du cycas Macrozamia constituaient une nourriture de cérémonie. Ce fruit a une teneur en protéines exceptionnellement forte, mais il est également hautement toxique, et contient l'une des substances cancérigènes les plus puissantes que l'on connaisse. Il ressemble à un grand ananas vivement coloré. Pour filtrer le poison, il faut le faire tremper dans de l'eau courante, ou bien le laisser macérer jusqu'à ce que la fermentation le fasse mousser. Le savoir nécessaire à sa préparation fut probablement importé de Nouvelle Guinée il y a 13 000 ans.

L'utilisation optimale de l'environnement était une caractéristique des sociétés aborigènes. Grâce à leurs déplacements saisonniers, ils ne le surexploitaient jamais. Ces migrations leur permettaient par ailleurs de profiter de la surabondance périodique de certains aliments.

La pratique assidue du brûlis aidait la croissance des plantes fructifères, des cycas et des ignames, et les rendaient toutes productives à la même période. En même temps, l'écobuage nettoyait la végétation ancienne, et facilitait la croissance de nouvelles pâtures ; les déplacements en étaient facilités, et cela favorisait aussi le peuplement en gibier. (C'est pour tout cela qu'à propos des Aborigènes, on a souvent parlé d' « agriculteurs du feu ».) Des ignames avaient été plantés sur des îles au large, et il était interdit de chasser à proximité des sites sacrés (sauf en cas d'absolue nécessité) ; des réserves en nourriture avaient été constituées ainsi. Les cycas étaient conservés sous terre ; on moissonnait les graminées sauvages alors qu'elles étaient encore vertes, puis on les battait afin d'en extraire les graines. Les noyaux des fruits étaient recrachés à proximité des campements ; on reconnaissait ainsi ceux qui étaient fréquentés régulièrement : les plantes fructifères des environs étaient plus abondantes... En temps normal, quelques heures de travail suffisaient à produire la nourriture de la journée ; cela laissait un temps de loisirs important, favorisant le développement d'une vie sociale et religieuse fort élaborée.

L'hospitalité était innée et automatique ; la survie de chaque individu dépendait de la solidarité du groupe. Par contre, un étranger (autrement dit, celui qui ne savait pas parler le dialecte tribal) était une victime désignée, et il avait toutes les chances d'être abattu comme un hors-la-loi : que pouvait-il bien être d'autre, d'ailleurs, pour errer ainsi loin des siens ?

Chaque tribu restait sur son propre territoire. L'attachement à la terre était cimenté par les pratiques religieuses ; entre autres choses, c'était un devoir quotidien d'assurer le renouvellement permanent de la vie animale, végétale et humaine, par l'entremise de cérémonies complexes. Naturellement, aucune tribu ne connaissait le territoire des autres aussi bien que le sien ; cela signifiait qu'elle ne pouvait y trouver aussi bien sa subsistance, et qu'elle était constamment

terrifiée à l'idée qu'elle pouvait violer involontairement des sites sacrés, ou offenser des esprits en ne sachant pas comment se concilier leurs bonnes grâces. A l'intérieur d'une tribu, les différents clans demeuraient normalement dans les limites de l'espace tribal. Ils ne quittaient leurs terres que lorsque les vivres ou l'eau venaient à manquer, à moins qu'il n'y ait une guerre, un grand corroboree ou une réunion saisonnière. C'est au cours de ces réunions qu'avaient lieu les mariages, les initiations, le troc ou les arbitrages de différends.

La guerre n'éclatait que pour venger une insulte (réelle ou supposée), ou en représailles à de prétendues agressions par sorcellerie. Guerroyer pour conquérir un territoire était un concept totalement étranger au mode de pensée aborigène : qu'aurait-on pu faire avec la terre de quelqu'un d'autre ? Les envahisseurs ne pourraient jamais s'approprier le Rêve, or c'était l'âme de cette terre et des vies qu'elle abritait. Il appartiendrait toujours aux premiers habitants ; quant aux intrus, ils perdaient leur propre Rêve, leur demeure spirituelle. On imagine la confusion qui a pu régner lors de l'irruption des Européens ; l'attaque venait d'une race totalement étrangère.

Les échanges commerciaux prospéraient. La nourriture faisait rarement l'objet de trocs ; mais on négociait âprement d'autres marchandises, comme les pierres de qualité supérieure pour fabriquer de l'outillage, la gomme de spinifex, les manteaux en peau d'opossum, l'ocre, la nacre et les cristaux de quartz. Les denrées alimentaires fines comme le miel et le sel étaient fort recherchées. On appréciait aussi les haches de fabrication européenne, les couteaux, et divers autres articles comme les isolateurs provenant des lignes télégraphiques du Kimberley *. La substance qui avait le plus de valeur était l'ocre, indispensable pour certains rituels ; l'ocre rouge iridescente que l'on extrayait dans la mine de Yarrakina, dans les Monts Flinders, faisait l'objet d'expéditions depuis le Queensland occidental. On faisait commerce sur tout le continent du pituri (tabac local), et plus tard, du tabac européen. Le pituri croissait dans le Queensland et en Australie Centrale ; c'était un psychotrope, qui devait être mélangé avec de la cendre de bois pour atténuer ses effets hallucinogènes.

De nombreuses routes commerciales restèrent en usage malgré l'apparition de clôtures qui les coupaient ; elles suivaient souvent les chemins de Rêve de grands esprits, et revêtaient une grande importance, à la fois religieuse et commerciale.

Dans les années 1920, les seuls Aborigènes qui vivaient encore selon leurs mœurs ancestrales demeuraient dans les zones désertiques, où les colons blancs étaient rares. Même dans ces conditions, ils se trouvaient souvent contraints de mêler à leur mode de vie normal des éléments de la vie du monde des blancs. Dans les états de Victoria et de Nouvelle Galles du Sud, la vie traditionnelle avait quasiment disparu. Mais il y avait encore de nombreux Aborigènes qui vivaient dans l'intérieur — jusque dans les années 1930, il existait même des tribus qui n'avaient jamais rencontré d'hommes blancs.

L'Outillage et les Objets Rituels

L'outil le plus précieux des Australiens, c'était le feu. Grâce à lui, ils modifièrent la flore et la faune de tout un continent. Le feu pouvait servir de signal, indiquer une direction (en enflammant une succession de touffes de spinifex), rabattre le gibier vers les filets ou les lances des chasseurs, éloigner les insectes, produire de la chaleur, repousser les ténèbres, entretenir les sentiers à travers la savane dense, et éliminer la végétation ancienne par la pratique de l'écobuage qui favorisait la repousse des pâturages — qui à leur tour attiraient le gibier... Traditionnellement, chaque portion du territoire faisait l'objet de brûlis tous les 3 ou 4 ans, à l'exception de quelques rares endroits qui produisaient de précieuses cultures maraîchères, mais qui était vulnérables au feu. Ces derniers étaient protégés par de solides interdictions, et surtout, par des pare-feux.

De façon générale, on considérait comme un gâchis de ressources vitales de ne pas brûler une terre. Les explorateurs européens furent frappés par la désinvolture de l'usage que les Aborigènes faisaient du feu ; beaucoup d'entre eux marchaient en gardant leurs torches allumées toute la journée, incendiant la brousse au moindre prétexte, et n'éteignant jamais un feu après l'avoir allumé. Ils pouvaient voir aisément si un pays était habité, au voile de fumée qui flottait alors au-dessus. Pourtant, il ne se produisait que peu d'accidents graves, et ces petites flambées régulières prévenaient les incendies de brousse dévastateurs qui firent rage sur tout le continent lorsque ces pratiques traditionnelles prirent fin.

Ainsi, la flore et la faune de l'Australie moderne sont l'œuvre de l'homme. L'avènement de la torche annonça la fin des forêts de hêtres et favorisa la croissance d'eucalyptus résistants au feu, qui font partie à présent de la végétation caractéristique. La flore originelle a survécu dans des zones protégées en raison de leur utilité particulière. Le résultat final de ces brûlis continuels fut la création d'un paysage de vastes pâturages et de hautes et claires forêts d'eucalyptus, alternant par endroits avec des portions de forêts denses dans les régions tempérées. Mais dès que les pratiques traditionnelles d'écobuage cessèrent, les pâturages se transformèrent en scrub épais se désséchant en été jusqu'à former d'immenses pièges à feu.

Les torches permettaient de transporter le feu d'un campement à l'autre, et fournissaient un éclairage lors des déplacements nocturnes. Sous sa forme la plus simple, c'était une branche enflammée, dont la durée de vie dépendait de la combustibilité du bois. Les plus efficaces n'affectaient plus la forme d'un bâton : elles étaient constituées d'écorce de gommier détrempée, épousant fréquemment la forme de l'un des récipients de transports des femmes, tapissée de feuilles vertes et humides, et remplie de braises restant du feu de la veille. On transportait ainsi les charbons ardents jusqu'au nouveau camp, et cela épargnait la peine d'allumer un nouveau brasier. Les Aborigènes allumaient d'ordinaire le feu par friction, en frottant deux bâtons l'un contre l'autre selon un mouvement de perforation ou de scie.

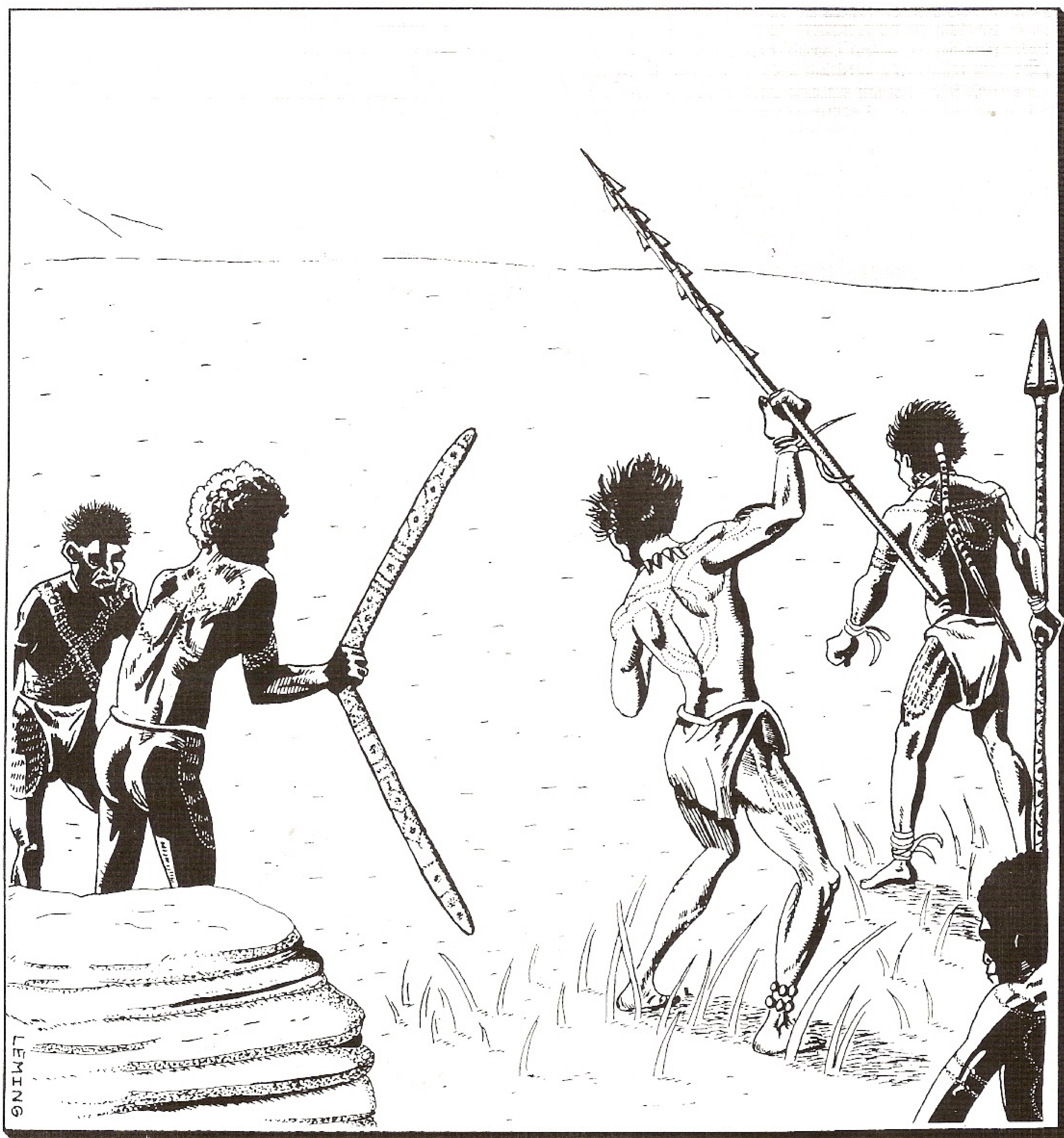
Parmi les objets rituels, il y avait des cristaux de quartz que l'on conservait jalousement, de l'australite (fragments de météores), et des arbres portant des dessins à caractère religieux gravés ou marqués au feu dans leur écorce, qui marquaient des tombes, ou des périmètres sacrés. Les cercles de bora étaient des lieux de cérémonie : un cercle intérieur était piétiné par les pieds des danseurs, et un extérieur faisait office de chemin ; ces endroits servaient lors des corroborees, des initiations et des fêtes. Des anneaux et des lignes de pierres plates faisaient également partie du rituel des cérémonies initiatiques.

L'outillage à usage quotidien comprenait divers grattoirs de pierre et d'os, des lames, des couteaux, et des ciseaux. Pour la pêche, on se servait de sagaies à deux pointes, de lignes, d'hameçons en coquillages et de filets ; en Tasmanie, il existait même une technique de plongée. Les filets servaient aussi à la capture des émeus, des chauve-souris et des oiseaux. Ces filets étaient confectionnés à partir d'une fibre de lin locale, avec des aiguilles de bois. Dans l'est, on façonnait également des sacs de transport avec cette fibre ; dans l'ouest, c'était un récipient d'écorce appelé « coolaman » qui remplissait les mêmes fonctions ; les femmes s'en servaient pour faire suivre les denrées alimentaires, les meules et les bébés lors des déplacements. Elles portaient aussi des bâtons pour fouir, et parfois de courtes lances.

Les Armes

LES LANCES : L'arme la plus importante. Les lances lourdes

* Les isolateurs ainsi que les bouteilles en verre fournissaient une matière première de choix pour la fabrication de pointes acérées, suivant la même technique que les pierres taillées. (N.d.T.)



Aborigènes brandissant leurs armes.

servant lors de la chasse à l'émeu ou des guerres mesuraient jusqu'à 2,7 m et pesaient de 1,8 kg à 2,2 kg. Les lances d'usage courant étaient plus légères, avec une extrémité barbelée et durcie au feu. On transportait ces dernières en faisceaux.

Les lances les plus mortelles portaient plusieurs rangées de lames microlitiques alignées sur une hampe de bois à laquelle elles adhéraient avec de la gomme de spinifex. Une telle arme infligeait de terribles hémorragies. Une fois qu'elle était fichée dans la chair de la victime, le seul moyen de l'en retirer sans laisser de barbes consistait à la pousser tout entière afin de la faire ressortir de l'autre côté... Les pointes, tranchantes comme des rasoirs, étaient taillées dans des éclats de quartz avant que les Européens n'arrivent. Grâce à ces derniers, les Aborigènes apprirent à confectionner une arme encore plus redoutable ; des pelles qui avaient été dérobées dans les stations d'élevage de l'intérieur ou qui leur avaient été données, ils tirèrent des armes dont la lourdeur était compensée par une efficacité impressionnante : elles étaient capables d'assommer un taureau d'un seul coup. Pour la fabrication des pointes de lances, la civilisation blanche importa d'autres matériaux de choix : les isolateurs de verre et les chapeaux de cuivre des lignes télégraphiques de l'outback...

LES WOOMERAS : C'étaient des propulseurs de javelot ; ils mesuraient de 60 à 80 cm de long, et leur forme était légèrement évidée. A leur extrémité, la lance s'adaptait sur un petit crochet. Comme l'atlatl mésoaméricain, le woomera agissait en prolongateur du bras du chasseur au moment où il lançait son arme ; il accroissait la portée et la rapidité de son jet. Un homme vigoureux équipé d'un woomera pouvait expédier une lance jusqu'à 90 m de distance. Ces armes furent probablement le premier produit d'exportation australien ; les Aborigènes de la Terre d'Arnhem les troquaient contre les pirogues des Iles du Détroit de Torrès (les lances et les woomeras étaient considérés comme supérieurs aux arcs et aux flèches).

LES BOOMERANGS : Cette invention, la plus connue d'Australie, n'avait pas fonction d'arme dans certaines régions (ex. : la Terre d'Arnhem, le Désert de Gibson et la partie septentrionale de l'Australie du Sud) lorsque les contacts s'établirent avec des Européens ; mais ils faisaient encore office d'instruments à percussion, et il existait des indices archéologiques laissant à penser qu'ils avaient autrefois servi (des boomerangs étaient représentés au pochoir sur des peintures rupestres). Ces objets sont constitués par une barre de bois aplatie et incurvée de 90 cm à 1,80 m de long, qui subit une légère torsion longitudinale destinée à la stabiliser en vol. Les vrais boomerangs ne reviennent pas vers celui qui les a lancés (sauf certains boomerangs légers fabriqués pour jouer ou pour chasser les oiseaux de petite taille). On peut les lancer de deux manières ; en hauteur : le lanceur devant alors ajuster son tir en tenant compte de la courbe décrite ; et en position basse : l'arme est précipitée de façon à ce qu'elle heurte le sol à une certaine distance, puis qu'elle rebondisse en suivant une trajectoire rectiligne et rapide. Un boomerang lourd bien lancé peut estropier un homme, voire le tuer.

LES MASSUES : Une lourde massue, appelée rulla-rulla dans l'est et waddie dans l'ouest, servait à tuer le petit gibier : les goannas, les bandicoots et les wallabies, par exemple. On l'utilisait parfois également pour achever des animaux plus gros.

LES HACHES : Les haches de pierre servaient à débusquer les opossums et à extraire le miel ; mais aussi à fabriquer des armes en bois. Après que les Aborigènes soient entrés en contact avec les Européens, les haches de métal devinrent objets courants.

LES ARMES ABORIGÈNES

Armes de Contact

Nom	*Dommages*	*Chance de Base*	*Points de Vie*
Hache de pierre	1D6+1	20 %	12
Massue	1D6+1	20 %	12
Lance mortelle (2 M) *	1D8+1	10 %	15
Lance lourde (2 M) *	1D8+1	10 %	15
Lance légère (1 M) *	1D6+1	10 %	10
Lance-pelle (2 M) *	1D10+1	10 %	20

Armes de Jet

Nom	*Tirs/ Round*	*Dommages*	*Chance de Base*	*Pts Vie*	*Portée en m*
Boomerang de Guerre	1/2	1D8	Lancer %	8	For ×3
Boomerang Léger **	1/2	1D3	Lancer %	3	For × 4
Jet Lance Lourde	1/2	1D8+1	Lancer %	15	For
Jet Lance Légère	1/2	1D6+1	Lancer %	10	For × 2
Woomera	1+1D6		20 %	8	× 2

* *Peut empaler.*

Si cette arme empale, non seulement la victime est affectée des dommages d'empalement normaux, mais en outre elle continue à perdre son sang, à raison d'un point de vie par round, et ce jusqu'à ce que toutes les barbes soient extraites (l'opération nécessitera un jet en Premiers Soins distinct pour chacune des 1D6 barbes restées dans la chair du blessé). Une fois qu'elle a empalé une victime, la lance devient une lance lourde ordinaire jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

** *Ce boomerang revient à son lanceur s'il manque sa cible.*

On se sert d'un woomera en conjonction avec un jet de lance ; la chance de succès concernant l'utilisation de cette lance devient celle du woomera. Le woomera augmente la portée et les dommages, mais réduit le nombre de tirs par round.

Les Constructions

Dans le sud-est, les abris des Aborigènes étaient des huttes solides appelées mia mias. En Australie centrale et dans les autres régions désertiques, ils se contentaient dans la plupart des cas de confectionner des brise-vent ; la raison en était probablement que sous ces climats arides il n'y avait ni grands arbres ni végétation suffisante pour construire des structures plus élaborées ; en outre, le facteur protection contre les éléments n'avait qu'une importance secondaire par rapport au maintien de la circulation d'air sous les abris.

Les Aborigènes fabriquaient des canoës avec de grandes plaques d'écorce taillées et liées aux extrémités, mais l'eau détrempait et alourdissait ces embarcations après quelques heures de navigation. Dans le nord-ouest, ils confectionnaient des radeaux. Pour ces premiers marins, le manque de bois suffisamment résistant à l'imprégnation était un gros problème ; ne pouvant construire que peu de pirogues à partir des essences australiennes, ils cherchaient à en acquérir par le biais des échanges commerciaux.

Les Instruments de Musique

Mis à part la voix et les claquoirs, le didgeridoo était l'unique instrument de musique. C'est une pièce de bois creuse, de 1,20 à 1,50m, munie d'une embouchure de cire ou de gomme durcie ; entre les mains d'un expert, elle émet un bourdonnement bas et rythmé.

Le bullroarer * était un autre appareil à bruit (on pourrait presque le qualifier d'instrument de musique) ; il était constitué d'une pièce de bois aplatie attachée à une cordelette : lorsqu'un indigène le faisait tournoyer autour de sa tête, il émettait un sourd vrombissement. Il servait à prévenir les femmes et les hommes non initiés qu'une cérémonie sacrée avait lieu parmi les hommes.

L'Art

La plupart du temps, les cérémonies aborigènes ne laissaient aucune trace ; et quand il en restait (des cercles de bora, par exemple, ou des arbres gravés), elles étaient d'une vulnérabilité navrante face aux feux de brousse, aux bulldozers et aux charrues. Néanmoins, les Aborigènes léguèrent un ensemble d'œuvres d'art spectaculaires composé de peintures et de gravures rupestres dans des grottes rocheuses disséminées sur tout le continent. Cet art était presque exclusivement religieux.

La diversité des formes artistiques reflète la grande diversité culturelle de l'Australie. Les Aborigènes de Tasmanie produisirent essentiellement des gravures rupestres, alors que ceux qui peuplaient la côte est du continent peignirent de petites fresques figuratives : des silhouettes vivaces rouges et blanches, accompagnées de gravures de traces d'animaux et de cercles. On a trouvé aussi des marques symboliques : par exemple, des alignements de traits courts ; leur signification reste inconnue. Des variantes ont été découvertes dans la région de Sydney, où subsistent également des gravures rupestres à foison : des figures quasi grandeur nature, dépeignant des sujets allant des baleines aux oiseaux lyres, en passant par les dingos, les voiliers, et quelque chose qui pourrait passer pour une femme en robe à crinoline.

Dans la région de Pilbarra en Australie Occidentale, des peintures de style géométrique (cercles concentriques, traits, lignes et figures) ont pris la patine du roc ; or, ce processus nécessite des millénaires... On trouve également des dessins linéaires d'animaux et d'êtres humains, ainsi que des images

* Bullroarer : de bull (taureau) et roar (mugissement). (N.d.T.)

fantastiques : animaux humanoïdes, animaux à têtes humaines, et *Kunungera.* Ces dernières sont d'énormes figurations masculines, avec des mains fourchues au lieu de doigts, des organes sexuels gigantesques, des museaux proéminents, et de longues antennes ondulant sur leurs têtes. La plupart des scientifiques estiment que les Kunungera étaient l'œuvre des femmes ; on les trouve toujours à proximité d'un point d'eau, et habituellement à quelques mètres seulement de portions de rochers usées par le broyage des graines (tâche incombant traditionnellement aux femmes). On les aperçoit de fort loin, à travers les plaines sableuses et plates ; il est donc peu probable qu'elles aient fait partie d'un rituel : les peintures de cérémonies n'étaient pas ainsi livrées aux regards de tous.

Dans les Kimberley, le Territoire du nord et la Péninsule d'York, on peut admirer des fresques splendides. Elles représentent des danseurs peints à l'ocre rouge en dimensions réelles, ainsi que des silhouettes sombres de dimensions inférieures ; les tribus locales les attribuent soit aux Mimis (esprits des rochers), soit à un oiseau venu du Temps du Rêve (qui aurait la faculté de voir des choses invisibles aux humains). Les dessins Mimi existent également dans l'Arnhem Land, où ils côtoient des peintures de style radiographique (figurations méticuleuses et compliquées, sur lesquelles le squelette et certains organes internes sont représentés, intégrés à l'ensemble de la silhouette). Il se peut que les fresques Mimi aient été exécutées par des peuplades antérieures à l'Age des Glaciations, chassées de leur territoire par la désertification croissante. Lorsque leurs descendants revinrent, des millénaires plus tard, ils attribuèrent les peintures aux esprits... Les fresques sont manifestement anciennes ; l'une d'elle représente un thylacine (ces mammifères marsupiaux carnivores ont été réduits à l'extinction sur le continent australien, il y a 6 000 ans). Sur une autre, dans l'état de Victoria, apparaît un oiseau géant qui ne semble pas être un émeu ; il pourrait s'agir d'un Dromornis, que l'on considère comme le plus grand oiseau ayant jamais existé, et dont l'espèce a disparu.

Dans le Queensland et la Péninsule d'York, des esprits, les Quinken, dessinés aussi grands que des hommes, gardent des grottes sacrées, les bras écartés. Dans les Monts Flinders, les fresques de Wandjins représentent des personnages de haute taille, sans bouche, aux immenses yeux fixes, arborant des vêtements et des coiffures élaborés aux couleurs éclatantes. Dans les croyances populaires, les peintures — et en particulier celles des dieux-serpents — sont les lieux où les esprits « sont restés sur la roche » lorsque le Temps du Rêve a pris fin. La tâche de l'homme est davantage de les perpétuer, que de se mêler de leur création. Les seules œuvres considérées comme originales sont les peintures sur écorce et les représentations de mythes du Temps du Rêve. On trouve partout des empreintes négatives d'armes et de mains *. Les emplacements des peintures rupestres sont strictement spécifiques ; à un endroit, elles peuvent en recouvrir d'autres, plus anciennes, alors qu'à un kilomètre de là, une paroi rocheuse nue reste vierge de tout dessin.

Certaines fresques étaient faites dans des desseins de sorcellerie ; parmi elles, des représentations d'hommes et de femmes la tête en bas, mordus par des serpents, ou touchés par des javelots. Il en existe une qui dépeint un Européen étreignant ses rênes alors qu'il tombe de son cheval géant. Ces peintures à caractère magique ne constituent qu'une faible partie de l'ensemble pictural aborigène.

Exposées à l'air, les peintures rupestres ne durent que quelques siècles si elles ne sont pas périodiquement entretenues. Les indigènes croyaient que seul le peuple dont les ancêtres avaient peint les fresques pouvait les rénover. Souvent, cette pratique a pris fin consécutivement au contact des colons blancs ; aussi, de nombreuses peintures exposées sont entrées dans un rapide processus de dégradation. Les fresques de Wandjina constituent une exception : du fait de leur importance, elles sont encore repeintes en dépit de la mort de tous les descendants de leurs auteurs... La dernière peinture rupestre nouvelle exécutée dans l'Arnhem Land date de 1963 ; cette pratique se meurt, les artistes s'en détournant au profit des peintures sur écorce et d'autres techniques plus durables...

* Empreintes négatives de mains : figurations comparables à celles que nous pouvons connaître du Paléolithique européen ; on a pu comprendre en observant leur genèse celle de ces dernières : l'Aborigène prend dans sa bouche le colorant broyé avec de l'eau puis le recrache sur la main posée sur le roc comme pochoir ; en la retirant, il obtient un cliché négatif. (N.d.T.)

Les Européens arrivent

En 1788, la Première Flotte atterrit à Botany Bay, en Nouvelle Galles du Sud. Le gouvernement britannique était certes bien disposé à l'égard des indigènes australiens ; mais ce furent souvent les anciens convicts et les soldats qui décidèrent sur place de la politique à suivre envers les Aborigènes. Et il n'était malheureusement pas rare qu'ils considèrent que leur tâche était de prendre possession des terres et de trouver des pâturages pour les moutons, au besoin en éliminant les résistances. Quant aux indigènes, ils croyaient le plus fréquemment que les blancs étaient les esprits des morts ; pour cette raison, ils pouvaient aussi bien les accueillir pacifiquement (comme ce fut le cas en Australie Occidentale), que les attaquer brusquement (c'est ce qui se passa dans l'Etat de Victoria et le Queensland). La plupart des tribus manifesta une indifférence surprenante vis-à-vis des nouveaux arrivants ; tout ce qu'ils demandaient, c'était qu'on les laisse tranquilles — un souhait qui ne fut jamais exaucé.

Même lorsque les relations commencèrent sous un jour amical, les conditions ne tardaient pas à se détériorer du fait des différences de conception séparant les deux races. Il devint bientôt évident que leur contact entraînait un déclin démographique chez les Aborigènes. Les colons blancs prenaient la terre pour l'élevage, et ce faisant, ils décimaient ou chassaient une grande partie des animaux sauvages qui constituaient les ressources alimentaires des indigènes. Privés de gibier, ces derniers ponctionnaient alors les troupeaux de bœufs et de moutons, et en représailles, ils se faisaient tuer par les colons. A la différence des Indiens d'Amérique et des Maoris, les Aborigènes ne représentèrent jamais une menace sérieuse pour l'expansion blanche : ils n'avaient pas d'armes à feu, et leur nombre était trop restreint...

Ce triste scénario se répéta sur tout le continent. En outre, les épidémies précédaient l'installation des blancs ; la contamination se faisait en remontant la chaîne des échanges commerciaux aborigènes, et des tribus qui n'avaient encore jamais vu d'homme blanc étaient décimées... L'alcool fit des ravages. Des terrains de chasse furent usurpés ; des puits empoisonnés. Des Aborigènes furent massacrés par le fer et par le feu. On viola des sites sacrés, d'abord involontairement, puis on en interdit l'accès aux indigènes. C'est ce dernier coup qui eut probablement les effets les plus destructeurs : on sapait ainsi les fondements de la vie et du droit tribaux...

En 1876, moins de soixante-quinze ans s'étaient écoulés depuis l'arrivée des colons blancs, et le dernier Aborigène Tasmanien de race pure s'éteignait. On pensait qu'il en irait de même pour les tribus du continent... Mais le recensement de 1926 fit apparaître que leur nombre se stabilisait, en partie du fait que des lois efficaces avaient ménagé des réserves convenables dans le Territoire du Nord et en Australie Centrale. Cet inventaire démographique établissait qu'il restait 54 296 Aborigènes de race pure, ainsi que 15 102 métis ; ces chiffres sous-estimaient probablement la population des tribus « sauvages et nomades » *. En 1921, en Nouvelle Galles du Sud, il restait 1597 Aborigènes, sur une population estimée à 4 500 individus en 1788...

Jusque dans les années 1930, les lois de l'Aboriginal Population Board (Conseil de Protection des Aborigènes) rendi-

rent la situation des indigènes encore pire qu'auparavant ; en effet, elles leur déniaient tout contrôle sur les lieux où ils pouvaient vivre, ou sur les métiers qu'ils étaient autorisés à pratiquer dans les zones de colonisation. Le Board tentait de les maintenir sous l'autoritaire protection de l'Eglise et des institutions gouvernementales, en général avec la tutelle d'un administrateur blanc. Il instaura des lois ségrégationnistes, parmi lesquelles l'interdiction de boire de l'alcool pour les Aborigènes (ce qui eut des effets similaires à ceux de la Prohibition aux U.S.A.) ; « traîner » avec des blancs devînt également pour eux un délit.

Les autorités menèrent une politique de déplacement des populations aborigènes hors des terres devenues propriété des blancs, vers des réserves et des missions où l'on pouvait les contrôler. Dans les années 1920, ce processus était presque complètement achevé dans les états de Victoria et de Nouvelle Galles du Sud. Dans les régions plus reculées, les Aborigènes parvinrent à combiner deux modes de vie : dans le monde des blancs, ils travaillaient comme gardiens de troupeaux, hommes à tout faire dans les stations d'élevage, ou manœuvres ; et périodiquement, ils replongeaient dans le bush ou ils « voyageaient » pour satisfaire à des obligations rituelles et pour retrouver le goût des nourritures de la brousse, en oubliant un peu l'ordinaire de farine et de bœuf des colons blancs. Leurs salaires étaient inférieurs à ceux des blancs, et ils étaient même parfois payés en nourriture et en couvertures au lieu de recevoir de l'argent liquide. Leur paye autant que leurs conditions de travail variaient en fonction du tempérament du propriétaire...

Dans les années 1920, l'attitude des blancs envers les Aborigènes était au mieux bienveillante et paternaliste, et au pire raciste. Durant la majeure partie de la décennie, ils ne figurèrent ni dans les recensements, ni sur les listes électorales. L'Aboriginal Protection Board obligea des familles à se scinder, pour satisfaire à une théorie selon laquelle on obtiendrait de meilleurs résultats de la part des enfants hors caste en les séparant de leurs parents naturels et en les éduquant à accomplir des travaux domestiques.

En 1928, la citoyenneté fut accordée aux Aborigènes, mais il ne leur était toujours pas permis de boire dans les hôtels, ou de se mêler au reste de la communauté. Il y eut parfois des massacres : 28 Aborigènes furent tués à Myall's Creek (en Nouvelle Galles du Sud) en 1926. Parmi les onze blancs responsables de la tuerie, huit furent pendus.

* Les Aborigènes étaient certainement plus de 300 000 à l'époque de l'arrivée de la Première Flotte... (N.d.T.)

Les Langues

Des 260 langues parlées sur le continent australien avant l'invasion européenne, il n'en restait que 150 dans les années 1920. Du fait de cette diversité, seuls les clans d'une même tribu et les tribus environnantes pouvaient se comprendre. De nombreux Aborigènes parlaient deux ou trois dialectes ; cependant, la barrière linguistique restait énorme.

La théorie sur l'origine des langues aborigènes en honneur dans les années 1920 était que ces dialectes dérivaient tous d'une même base linguistique, elle-même parente des langues dravidiennes du sud de l'Inde. Aujourd'hui, la question de savoir s'il existe réellement un lien entre les deux pays reste sans réponse déterminante. Assurément, les divers dialectes aborigènes présentent suffisamment de ressemblances entre eux pour que l'on conclue qu'ils descendent tous de la même langue proto-australienne originelle, qui peut avoir eu des parentés avec la proto-dravidienne. Le plus proche cousin du dingo est le chien paria de l'Inde ; et les reste de dingo les plus anciens que l'on ait découverts en Australie ont 7 000 ans. La langue est-elle arrivée avec le dingo, ou bien les quelques similarités ne sont-elles que des coïncidences ?

Dans les années 1920, la plupart des Aborigènes ne parlaient l'anglais qu'à titre de deuxième, voire de troisième langue. Quelques-unes des réserves de la côte est constituaient l'exception majeure : on y confisquait les rations des indigènes s'ils étaient surpris à parler leur langue maternelle, et on enlevait fréquemment les enfants à leur mère alors qu'ils étaient trop jeunes pour l'avoir apprise... Les dialectes aborigènes étaient pauvres en mots numéraux, mais riches en termes désignant les relations sociales et personnelles. Ils reflétaient un mode de pensée différent de celui des Européens : tout devait avoir une cause et un fonctionnement définissables.

Un pidgin * anglo-aborigène prit corps dans beaucoup de régions. Ses caractéristiques étaient identiques à celles des autres jargons qui s'étaient constitués dans les empires coloniaux : une syntaxe et une grammaire simplistes, conçues pour servir un discours direct répondant aux nécessités matérielles immédiates. Les grands nombres y étaient fréquemment exprimés approximativement. En certains endroits, les objets étaient personnifiés ; « three spears » (trois lances), par exemple, devenaient alors en pidgin : « three fella spears ».

« Fella » était une déformation du mot anglais « fellow », dont la signification peut varier de « compagnon » à « type », « homme ». L'appréciation était numérique et générique. Il y avait trois sortes de gens en Australie : les « blackfella » (« noirs »), les « whitefella » (« blancs ») et les « yellafella » (« jaunes »). D'ordinaire, on donnait à un blanc le titre de « boss », et à une blanche, « missus ». On appelait les femmes aborigènes « gins » ou « lubras », et leurs enfants « picaninnies ».

La répétition était un élément essentiel de ce pidgin, tout particulièrement lorsqu'il fallait aborder un point difficile (il semblerait d'ailleurs que le discours aborigène conventionnel ait comporté de multiples répétitions et formules de consolidation). Il était émaillé de dénominations tribales caractérisant les objets, les animaux et les lieux.

* Pidgin : « petit-nègre ». (N.d.T.)

Le Temps du Rêve

La croyance en l'existence de l'*Alcheringa* (le Temps du Rêve ou Rêve, également nommé *Aranda, Alchera* ou *Pitantjajara*) est une donnée fondamentale de la religion aborigène. Pendant l'Alcheringa, le monde fut créé à partir de ce qui n'était qu'une plaine informe ou un océan sans limite. Les grandes divinités transcendantales ou Esprits Ancestraux usèrent de la *kurkurpa* ou *kurunba* (l'essence de la vie) qui se trouvait en divers points pour former la topographie du paysage, les animaux qui l'habitaient, et les êtres humains qui vivaient en son sein.

L'Alcheringa est éternel et distinct du monde réel, bien que les deux univers soient contigus. Ils se rencontrent en certains lieux revêtant une grande importance spirituelle ; là se trouve la kurkurpa. Ces lieux d'augmentation en sont imprégnés, et ils sont la raison pour laquelle l'humanité continue à exister. Le but de la vie est de faire se manifester l'Alcheringa lors de cérémonies sacrées ou profanes et de rituels *(corroborees)* au juste moment et à l'endroit convenable. Tant que persiste l'Alcheringa, il en va de même pour le cycle de la vie animale et végétale.

Les mythes de l'Alcheringa constituent l'histoire orale du peuple ; les nouveaux événements sont oubliés en quelques générations, ou bien ils sont intégrés aux cycles de chants, et deviennent éléments du Temps du Rêve. Dans les légendes aborigènes, il est fait référence à un volcanisme actif (la dernière éruption australienne remonte à environ 7 000 ans), à l'existence et à la disparition de la mégafaune du Pléistocène, à la montée des océans, à la mutation d'une terre fertile et luxuriante en un désert, et au commerce avec les Bainu et les Makassans.

Les Esprits Ancestraux

La topographie et le paysage naturel du monde sont le fruit

des actes des esprits ancestraux totémiques dans le Rêve. La religion aborigène affirme qu'aucun changement ne s'est produit depuis dans cette configuration naturelle. Ces êtres spirituels vivaient des vies normales : ils mangeaient, ils dormaient, ils ramassaient leur nourriture, et ils combattaient. A la fin de l'Alcheringa, ce qui naguère était le néant était à présent le monde. Lorsque les esprits ancestraux moururent, ils furent métamorphosés en roc, avec certaines possessions. Ces rochers demeurent dans le monde réel, et ce sont des sources vitales de kurkurpa.

Les mythes profanes du Temps du Rêve enseignaient aux enfants leurs devoirs et leurs obligations, les lois, les us et coutumes, et comment se procurer la nourriture et l'eau. Les gens pouvaient voyager en territoire inconnu, en suivant les Sentiers du Rêve ancestraux, identifiables grâce à des repères topographiques signalés dans les cycles de chants.

Les voyages légendaires de Kunjula et de Malu, d'Euro et de Kangaroo constituent les principaux Chemins du Rêve du Centre (le centre du continent), tandis que la piste sinueuse du Serpent de l'Arc-en-Ciel traverse le continent du nord au sud. Tout au long des routes du rêve, les diverses tribus connaissaient la part du mythe qui les concernait.

Si les sites du Rêve d'une tribu étaient souillés, le Rêve lui-même s'en trouvait corrompu ; les espèces pour lesquelles ce lieu sacré était source de kurkurpa cessaient de se reproduire, et le cycle de la vie était brisé ; il s'ensuivait immanquablement des désastres... Cette croyance était profondément ancrée ; un ouvrier aborigène que l'on avait obligé à détruire au bulldozer un site sacré tenta par la suite comme un forcené de remettre la terre en place avec son engin. Il mourut gagné par la folie, deux jours plus tard. Ses parents attribuèrent sa mort à la colère des esprits ancestraux de l'endroit. Les catastrophes naturelles sont encore imputées au courroux dévastateur de ces esprits lorsque les compagnies minières violent et détruisent leurs sites par les tribus voisines ; ainsi est expliqué le cyclone Tracy qui a réduit Darwin (Territoire du Nord) à une pile de décombres et de ferrailles en 1974.

Une personne que l'on a déportée hors de ses terres tribales a perdu son Rêve ; elle a perdu tout espoir de futur...

Les esprits ancestraux étaient la source originelle des us et coutumes tribaux ; ces derniers avaient donc l'âge du monde... La vie sociale était complexe et conservatrice. Toute action devait trouver un précédent dans le Rêve, à moins qu'elle ne soit inspirée par les Héros de la Création. Il n'appartenait pas au peuple d'inventer ; c'était l'apanage du monde spirituel.

En ce qui concerne la justice et les mariages, le groupe de parenté formé par l'identité totémique constituait la structure de base ; les arrangements ou les promesses de mariages étaient effectués par l'entremise d'individus extérieurs au groupe totémique, tout en ayant des relations spécifiques les liant à ceux qui en faisaient partie (par exemple, cela pouvait être un beau-frère). Les totems étaient de trois sortes : paternels, maternels, ou conceptionnels, suivant la région. *La filiation paternelle* indiquait que l'enfant appartenait au totem du père, et *la filiation maternelle,* à celui de la mère. *La filiation conceptionnelle* avait cours dans les tribus où l'on pensait que la conception était le résultat d'une imprégnation de la femme par les esprits dans des sites du Rêve sacrés pour certaines espèces ; pour déterminer le totem de l'enfant, un parent se livrait alors à une enquête minutieuse pour retracer les mouvements de la mère, dans le but de savoir lequel, parmi les endroits où elle était passée, était à l'origine de sa grossesse.

Le totem était une espèce spécifique végétale ou animale, à laquelle l'enfant était intimement lié par le rêve et le rituel, et en particulier, à travers divers niveaux d'initiation. On pouvait le consommer ou l'utiliser, mais jamais il n'aurait été admis qu'on en abuse ou qu'on le ridiculise. Il n'existait pas de prêtrise distincte, de sorte que tout homme présentant une aptitude révélée pouvait, avec l'âge, devenir le gardien d'un site particulier, et avoir la responsabilité des cérémonies qui s'y rattachaient. De telles attributions conféraient à cet homme un statut d'importance dans la communauté ; c'étaient parmi les conseils d'anciens tels que lui que commençaient les prises de décision. L'agrément final n'était atteint que par consensus, après des discussions collectives du groupe.

La justice était circonscrite à l'intérieur du groupe de parenté, qui n'aurait su tolérer aucune infraction manifeste à la norme. La loi était dure mais égalitaire. La vie de la communauté se focalisait sur l'entretien des sites sacrés, et leur violation (ceux des hommes étaient interdits aux femmes, et vice-versa) était punie de mort, même lorsqu'elle était involontaire. Si la tribu n'agissait pas pour châtier le coupable, l'esprit ancestral s'en trouverait offensé et prendrait l'affaire en mains : c'est ainsi qu'une tribu entière pouvait être sanctionnée pour les actes d'un seul individu.

Dans les années 1920, les tribus qui étaient en contact avec la civilisation blanche vivaient tant bien que mal un compromis inconfortable entre la loi de l'homme blanc et la leur ; le droit tribal n'avait toute sa force que dans les régions reculées.

Les Divinités Transcendantales

Le culte de ces divinités différait de celui des esprits ancestraux totémiques. Jamais les êtres humains ne les imitaient lors des corroborees, ou n'inventaient des cycles de chants pour conter leurs faits. On leur rendait hommage en maints endroits du continent. Personne ne révère plus le Bora de Baiame sur les hautes terres, mais son nom fut chanté pendant des millénaires, et certains Aborigènes des hautes plaines disent qu'ils peuvent encore sentir son regard se poser sur eux comme au temps jadis. D'un bout à l'autre des régions du sud et de l'est, on le connaît et on l'adore sous de nombreux noms : *Baiame, Bunjil, Nurrul* et *Durrulmahn,* ou sous d'autres vocables d'emprunt : les *Frères Brunbam-bult,* et autres dieux du ciel. Les montagnes sont des lieux sacrés pour lui, et on a trouvé de nombreux terrains de bora — cercles de terre battue, arbres et sols gravés — et sites de peintures rupestres en des régions élevées et isolées.

Le *Serpent de l'Arc-en-Ciel* est encore connu et craint de beaucoup de fidèles virtuels sur tout le continent. On peut faire remonter à 20 000 ans la vénération d'une immense créature reptilienne. Enorme serpent aux couleurs de l'arc-en-ciel, elle demeure dans les cieux, ou sous terre, dans de profondes eaux noires et éternelles. Les éclairs et les séismes sont ses hérauts, et la mort luit sur ses crocs. C'est la Mère de la Terre, et elle est prodigieusement fertile. Elle est diversement nommée : *Ngyalyod, Gunwinggu, Borlung, Jingana, Lumuru, Imberombera,* et *Grande Mère.* Il n'existe pas de longue geste pour célébrer ses actes, mais on la redoute et on lui voue une formidable adoration. Les destructions qu'elle engendre sont toujours catastrophiques ; il existe une histoire qui commence par les pleurs d'un orphelin réveillant le Serpent de l'Arc-en-Ciel, et qui finit par l'anéantissement d'une tribu entière...

Dans tous les contes, le grand serpent vient du nord. Il a été avancé une théorie (par les blancs) selon laquelle il représenterait les forces vitales bien que destructrices de l'eau et du temps ; son culte aurait commencé lorsque le niveau des mers s'élevait et que le cycle des moussons s'installait sur les côtes du nord. A cette époque, les ravages causés par les pluies et la mer furent énormes ; en effet, les eaux recouvrirent des terres tribales et noyèrent des vallées fluviales.

Le Serpent de l'Arc-en-Ciel présente souvent des caractéristiques sexuelles à la fois féminines et masculines, et une certaine confusion règne pour déterminer si c'est une divinité mâle ou femelle. Les sorciers et certains fidèles l'adorent sous une autre forme, mi-humaine, mi-reptilienne.

La Mort

Dans la pensée des Aborigènes, les causes naturelles n'étaient

pas considérées comme des facteurs de décès, à moins que ce dernier n'intervienne au cours de la prime jeunesse ou de l'extrême vieillesse. On n'estimait pas plus que la coïncidence ou l'accident puissent être des raisons sérieuses : un Européen pense qu'une branche qui tombe et une personne qui marche dessous se rencontrent de façon aléatoire ; mais un Aborigène attribuerait leur conjonction à la sorcellerie, et chercherait l'ennemi à qui en reviendrait la responsabilité, pour éventuellement riposter par quelque autre magie. La rupture d'un tabou, accidentelle ou intentionnelle ; des dommages causés involontairement à un site ou à des objets sacrés ; ou les interventions de créatures telles que le Serpent de l'Arc-en-Ciel ou les Esprits Gardiens (mortelles si l'on avait pénétré dans l'espace qui leur était réservé sans les cérémonies appropriées, ou si la loi tribale n'avait pas été correctement appliquée) constituaient d'autres raisons invoquées pour un décès.

La sorcellerie était la cause de trépas la plus communément reconnue. Diverses techniques étaient d'usage pour amener la mort d'une victime par des incantations, ou pour découvrir le sorcier et s'en venger.

Sorcellerie et riposte au mauvais sort s'imbriquaient souvent en une spirale insidieuse et ascendante, qui dégénérait parfois en guerre ouverte, ce qui faisait naître de nouvelles rancunes, appelant à leur tour des vengeances par sorcellerie...

Les funérailles variaient beaucoup suivant les lieux. D'ordinaire, les rites des morts étaient longs et cérémonieux ; ils étaient destinés à conduire l'esprit du défunt en Alcheringa, où il demeurerait brièvement avant de se réincarner. Il y avait des variantes : l'âme se rendait dans une maison tribale des esprits : une île au large, comme Karta, l'Ile aux Morts (que les Européens appelaient l'île Kangourou) ; ou encore elle montait au ciel, s'enfonçait sous terre ou s'immergeait dans un cours d'eau ou un étang.

On estimait que les morts menaient une vie très semblable à celle des vivants, avec leurs propres campements (de nombreuses tribus pensaient que la Voie Lactée était les innombrables feux des morts, sur la rive d'une immense et sombre rivière). Les rites funéraires étaient très divers : incinération, mise en terre dans des cercueils d'écorce, exposition du cadavre suivie d'une inhumation rituelle dans un caveau tribal, momification, et même fumigation et salaison du corps.

Tous les esprits voulaient demeurer à proximité de leur dépouille mortelle, mais cela n'était pas bon, ils devaient partir pour le lieu qui est le leur. Pour que ce deuil s'accomplisse, le cadavre devait perdre son attrait pour l'âme. On brisait les membres pour que le corps réanimé ne puisse pas marcher. Il faillait éloigner l'esprit, par exemple, en n'utilisant plus le nom du mort, en abandonnant le campement, ou en traitant le corps en l'imprégnant de fumées âcres. Lorsqu'enfin l'esprit s'était installé dans sa nouvelle demeure, apparaissait un signe.

De façon générale, les Aborigènes n'avaient aucune notion de récompense ou de punition de l'âme selon les actes de son vivant, à l'exception de quelques tribus, en particulier à proximité de la Péninsule d'York. D'après elles, c'est un sorcier qui créa la mort par inadvertance. Et comme c'était une création humaine, elle devait juger les hommes comme ils se jugeaient les uns les autres. Elles disaient que cette mort, Wulguru, errait dans le bush à la recherche de l'homme qui l'avait fait naître.

Le pire sort qui pouvait advenir, c'était la mort consécutive à des sorcelleries dont la puissance était particulièrement malfaisante : le corps empoisonnait tout ce qui le touchait... Les rites de mort ne pouvaient alors être accomplis par la famille, et l'esprit du défunt était abandonné à errer entre le monde des esprits et celui de la réalité, sans qu'aucun ne lui soit accessible. Il devenait « *Mrart* » (état de Victoria) ou « *debil-debil* ». C'étaient les feux de ces morts qui ne pouvaient trouver le chemin du repos que l'on apercevait dans les hautes plaines, lumières errantes et solitaires...

La Sorcellerie

Les sorciers portent le nom de *wirrunen* (ou *wirruneen*), ce qui veut dire, en gros, « Homme d'Intelligence ». La sagesse et l'aide des pouvoirs spirituels permettent de faire subsister le monde en accomplissant les devoirs religieux. La sorcellerie est une tentative de détournement de ces mêmes pouvoirs par l'homme à son propre profit. Comme la religion, la sorcellerie fait encore partie de la société aborigène. On attribue aux wirrunen tous les pouvoirs habituels à ce genre de fonction : ils peuvent causer la mort, la sécheresse, la pluie, et (dans les régions côtières) l'inondation. Les philtres d'amour sont la spécialité de quelques tribus, mais la majeure partie de la sorcellerie est malfaisance et destructrice.

L'Alcheringa est la source de toute magie. C'est de lui que sont nés le monde et l'humanité, et c'est à lui que l'âme finit par retourner. Lorsque ses forces se déchaînent dans le monde réel, elles ne peuvent jamais être entièrement contrôlées par les hommes. Seuls les initiés ont le loisir de devenir wirrunen. Pendant leur sommeil, ceux qui sont jugés d'étoffe prometteuse sont emmenés dans l'univers du rêve des wirrunens, selon la tradition des peuples d'Australie Centrale. Tout ce que les non-initiés savent de cet endroit, c'est qu'il s'agit d'un lieu désolé, hanté par les morts malveillants, et que là se trouve une mare de sang que cache une corniche rocheuse en surplomb, ainsi qu'un arbre dont les feuilles sont de plumes vertes.

Si le rêveur se rappelle son songe, il est prêt pour le stade suivant de l'initiation, et il lui est fait don du contrôle magique de son esprit. Il peut à présent envoyer ce dernier où bon lui semble sous la forme de son totem : les trois mondes du rêve, des esprits et de la matière lui sont accessibles. Les hommes ne peuvent enseigner que ce qu'ils ont appris du monde des esprits. Si quelqu'un veut en savoir plus, il doit approcher l'un des grands et terribles esprits-serpents.

Divers matériaux servent à la sorcellerie : la nacre et le quartz (associés au Serpent de l'Arc-en-Ciel), l'australite (fragments de météores), les plumes et la graisse de serpent. L'ocre, par contre, n'est pas utilisée. Les sorciers peuvent créer et utiliser des choses magiques, mais pas des objets sacrés. Leur production physique la plus redoutée est la *kurdaitcha* : ce sont des chaussures faites de plumes et de sang. Celui qui les porte se croit invisible et indestructible. Les hommes *Kadaitcha* (ceux dont le contact signifie la mort pour ceux qu'ils poursuivent) ne sont envoyés que pour punir ceux qui ont enfreint la loi, ou l'auteur d'une offense grave envers le sorcier.

Les créatures surnaturelles de la mythologie aborigène vivent dans un monde à part des affaires humaines, immortel et indifférent ; elles ne sont accessibles ni aux invocations ni aux pactes. Comme celui des morts, le monde des esprits doit rester là où il est, en des lieux traditionnellement identifiés comme son territoire. « Chanter pour qu'ils s'en aillent » est donc la défense la plus radicale contre eux. En Australie Centrale, les Ninya du Mont Connor ont tendance à se promener en été ; mais des incantations les renvoient toujours chez eux. On n'a jamais entendu parler d'un contrôle qu'exerceraient les sorciers sur les espèces naturelles ; une telle chose altèrerait l'ordre naturel tel que le conçoit la religion. En compensation, les sorciers ont créé leurs propres monstres ; c'est ainsi qu'apparut la Wulguru qui est à présent la hantise des tribus du nord. Kurpannga, un démon-dingo malveillant, fut l'œuvre du peuple-serpent dans le Temps du Rêve.

Il existe quelques sorts de protection ; traditionnellement, ils sont utilisés par une famille particulière contre un monstre ou un esprit méchant spécifiques. En général, les habitants d'un lieu savent comment amadouer les esprits ancestraux totémiques de l'endroit. Il existe un sort fort répandu qui est assez curieux ; la traduction littérale de son nom serait

« chanter pour endormir » : il assoupit les créatures ou les renvoie peut-être en Alcheringa.

Parmi les divers talents des sorciers, ceux qui effrayent le plus sont les pratiques magiques pour donner la mort. Dans l'ouest, le centre et le nord, « *brandir l'os* » est la sorcellerie qui épouvante le plus. Le wirrunen pointe une baguette magique de pierre ou d'os en direction de la victime. Il prend une attitude rituelle, tournant le dos à la lune, symbole de réincarnation et de renaissance, et il entonne une incantation, dans laquelle est incorporé le nom de la victime. Lorsque celle-ci sait qu'elle a été maudite, la rapidité de sa mort en dit long sur la puissance des croyances en la sorcellerie.

En certains endroits, on dit qu'un sorcier est capable de prélever de la graisse, du sang, ou un organe vital sur une personne sans laisser une quelconque trace extérieure ; la victime revient à son campement et semble normale, mais elle meurt quelques jours plus tard. Il existe des chants qui empoisonnent ; ils peuvent être combinés avec l'élaboration d'une représentation de la victime : peinture ou poupée d'herbes. Elle servira à figurer un simulacre de sa mise à mort.

L'apparition du totem du sorcier dans les rêves d'un mourant est une preuve de sorcellerie. On la suspecte également lorsque le totem d'une victime est tué dans les rêves d'une autre personne ; on examine alors méticuleusement ce décès onirique, à la recherche d'indices permettant d'identifier le sorcier. Aprés la mort, la direction que prennent les humeurs pour s'écouler du cadavre, ainsi que des traces ou des traînées sur sa tombe peuvent constituer autant de signes indiquant à quel groupe de foyer appartient le sorcier. L'esprit du défunt, mobile comme le vent, peut lui-même glisser quelques présages afin de limiter le nombre des totems et des groupes de parenté (moieties) suspects, aidant les amis de la victime à découvrir laquelle des tribus ennemies a envoyé le mal.

D'ordinaire, on ne recourt à la sorcellerie qu'en ultime ressort. Les peintures magiques étaient rares en Arnhem Land avant l'arrivée des blancs. Leur nombre s'est dramatiquement accru après la colonisation, et les sujets dépeints étaient fréquemment des colons blancs et leurs animaux. Leurs armes traditionnelles les trahissaient, aussi, les Aborigènes se tournaient-ils en désespoir de cause vers la force la plus dangereuse qu'ils connaissaient...

Le culte de Molonga naquit au début du siècle, dans le centre de l'Australie orientale. L'apogée de son existence fut cinq nuits consécutives de danses, d'incantations magiques et un corroboree, au cours duquel on invoqua Ka'nini, « la Grande Mère de l'Eau », qui n'était visible qu'aux wirrunen, afin qu'elle vienne dévorer les blancs. Manifestement, *Ka'nini* n'a pas entendu les chants qui s'élevaient vers elle. Peut-être qu'elle dormait. Peut-être même qu'elle rêvait...

La Théologie et la Philosophie

Dans la pensée aborigène, chaque élément du paysage doit avoir une cause et un but. On doit expliquer pourquoi il est là sous sa forme présente, comment il est venu, et ce qu'il y fait actuellement. Le concept d'une nature inerte leur est complètement étranger. Un gros caillou, par exemple, n'est pas un vulgaire fragment de rocher : c'est une poche à venin qu'un serpent a laissée échapper alors qu'un Ancêtre du Temps du Rêve l'obligeait à rentrer sous terre. On connaît un mythe qui explique comment il est parvenu là, s'il revêt une importance spirituelle, si les esprits voisins sont malveillants, débonnaires ou indifférents, s'il y a de la nourriture ou de l'eau à proximité, et ainsi de suite. L'intérêt de ce paysage vivant est évident : en liant tous les traits saillants de la topographie au mythe, les sites du Rêve constituent une carte qui permet à ceux qui ne sont jamais venus auparavant dans un endroit de s'y repérer, pourvu qu'ils en connaissent les histoires. Cette « carte » mentionne où l'on peut trouver des vivres, comment, et en quelle saison.

Ces concepts de causalité et de finalité s'étendent à la vie spirituelle ; la mort n'est pas l'œuvre d'une nature impersonnelle, mais elle est provoquée par quelque agissement humain. La réciproque est vraie ; tout ayant une cause et un but, le naturel et le spirituel sont interdépendants. Tout ce qui semble n'avoir pas de propos ou de raison doit être intégré d'urgence à la trame des causalités, faute de quoi il est fondé de craindre que l'univers ne s'écroule.

A l'époque où les premiers colons blancs franchissaient les Montagnes Bleues, la nouvelle se répandit du haut en bas de la côte et à l'intérieur, le long des vallées, que l'un des grands arbres qui supportaient la voûte céleste était en train de pourrir. C'était l'arbre de l'est : aussi, on envoya des présents au vieil homme des Hautes Plaines qui en était le gardien reconnu, afin qu'il préside au déroulement de cérémonies destinées à le guérir. Si l'arbre malade s'affaissait, le ciel entier s'effondrerait, et tout le monde périrait. C'était le temps où le contact des envahisseurs blancs commençait à altérer le tissu de la société aborigène ; et la seule cause compréhensible était l'érosion de l'ordre cosmique tout entier. Selon son mode de pensée, le danger auquel il fallait pallier était l'éventualité de la rupture du pilier qui soutenait le ciel ; la désagrégation sociale des tribus n'était qu'un symptôme, si l'ordre social vacillait, c'était sûrement que l'univers tout entier était en voie d'effondrement...

L'Origine d'Uluru (Ayers Rock)

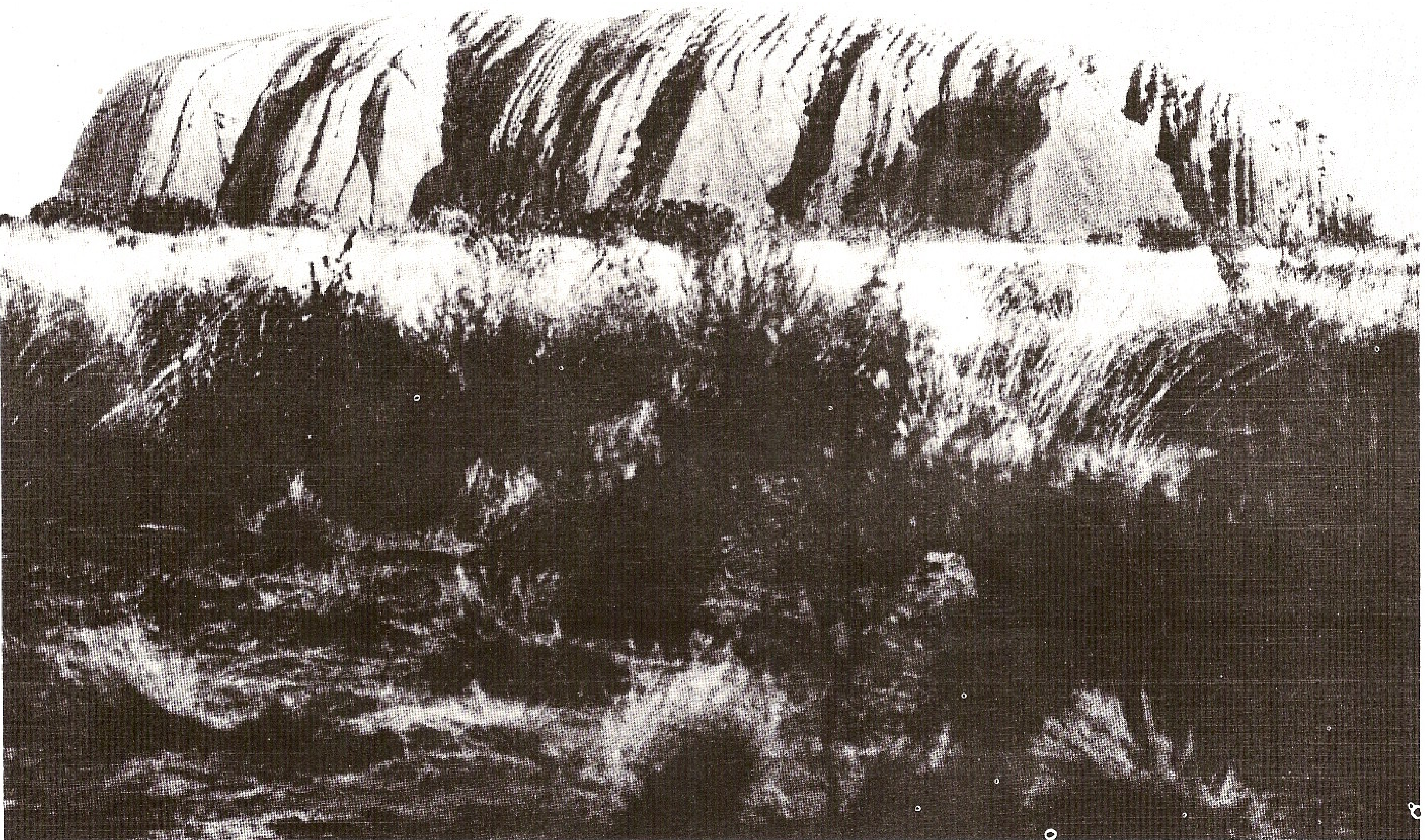
Voici une illustration de l'unité du mythe, du paysage et de la vie quotidienne dans la société traditionnelle.

Situés en gros dans l'alignement des monts Olgas (*Katatjuta,* ou « têtes nombreuses »), Ayers Rock et le Mt Connor sont deux monolithes qui dominent les étendues plates et sableuses de l'Australie Centrale. Ces deux rochers colossaux sont des éléments capitaux dans la mythologie aborigène de l'endroit. Avant 1940, la seule façon fiable de s'y rendre était à dos de chameau, avec des guides aborigènes. La région est constituée d'étendues pierreuses désertiques et de lignes de dunes parallèles qui avancent dans le sens de leur longueur, poussées par les vents dominants.

Avant 1948, le nombre de blancs ayant escaladé le rocher tenait largement sur un bout de papier roulé dans une bouteille déposée au sommet. Les Aborigènes le connaissaient de haut en bas depuis des temps immémoriaux et servaient de guides. Ayers Rock mesure environ trois kilomètres de diamètre en son point le plus large, sa circonférence est approximativement de 9 km, et en plan, il affecte vaguement la forme d'un cerf-volant. Sa couleur naturelle est rouge brique ; il est nu de toute végétation, exception faite de quelques malheureux figuiers aggripés à des fissures. Sur sa surface rugueuse, de nombreuses vasques rocheuses recueillent l'eau de pluie ; certains de ces bassins sont permanents. Les ruissellements s'écoulant des rochers font apparaître au cœur du désert de sable rouge une étroite frange de terres moins arides attirant la faune. Il n'y a pas d'oasis dans ce pays ; on n'y trouve que quelques sources en suivant le vol vespéral des oiseaux, les traces des animaux ou les Sentiers du Rêve.

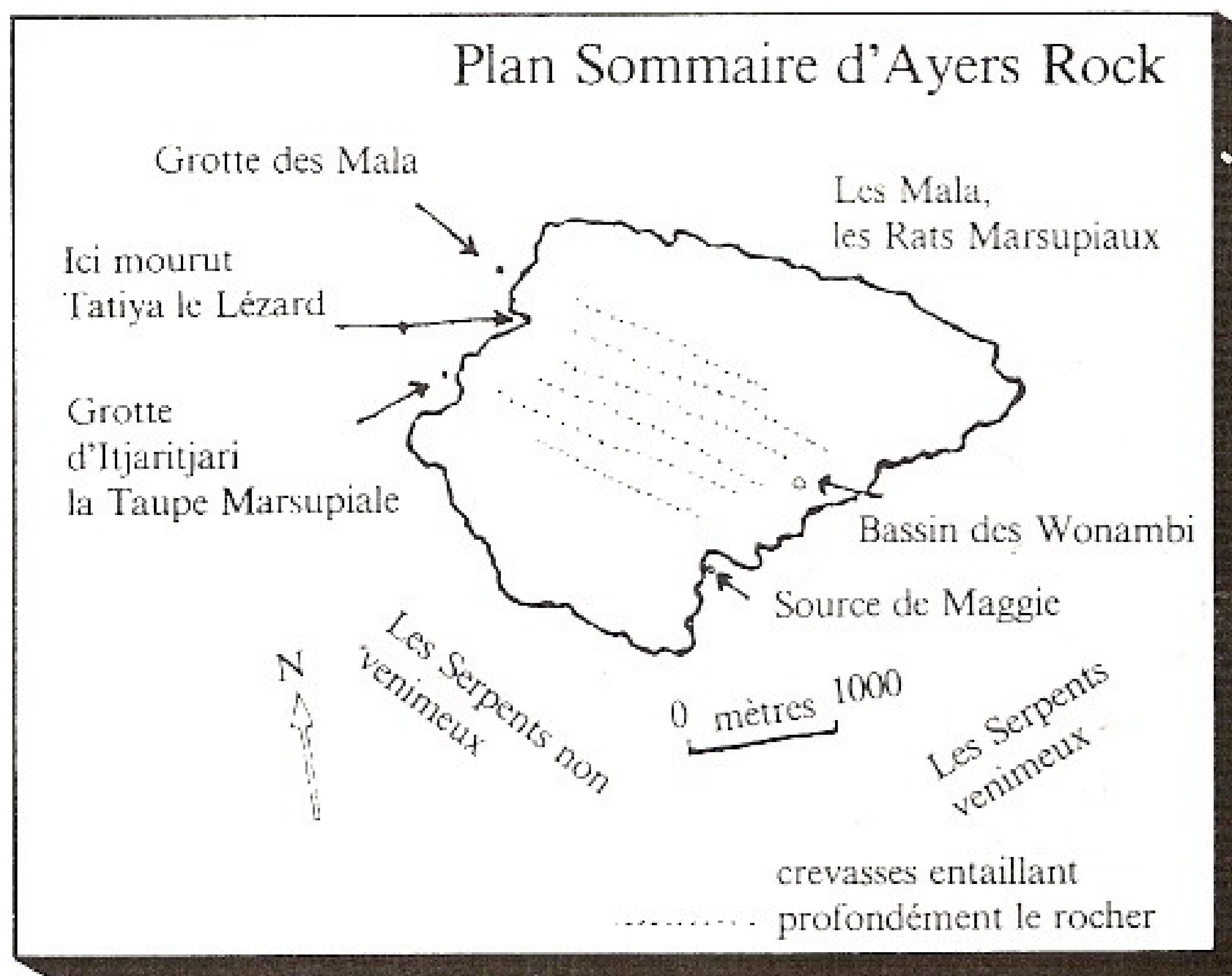
En Alcheringa, *Uluru* était une colline de sable basse. C'est l'histoire du roc qui a modelé ses formes. Les batailles entre les *Kuniya* (serpents non venimeux) et les *Liru* (serpents venimeux), ainsi que celles qui ont opposé les *Mala* (lièvres-wallabies) aux *Wintalyka* (hommes-Graines de Mulga), les efforts de *Kandju,* le lézard à la langue bleue, pour retrouver le boomerang qu'il avait perdu, et les corps de *Tjinderi-Tjinderiba,* la femme-Bergeronnette et ses enfants : tout cela demeure dans les diverses configurations rocheuses.

Les longues rainures striant le dessus du rocher ont été lais-



Ayers Rock est un monolithe de grès. Un quart seulement de sa masse totale est à découvert. Il mesure 348 m de haut et 9 km de périmètre.

sées par la fuite des Mala devant Kurpannga, un mauvais esprit-dingo créé par les Wintalyka en riposte à une offense des Mala qui avaient refusé d'assister à une cérémonie.



Il reste aussi sur le monolithe les formes pétrifiées des cadavres et des débris qu'ont laissé les nombreux combats qui ont fait rage à cet endroit, à côté d'autres restes, vestiges de campements plus pacifiques. La dépouille de Tjinderi, qui fut percée par la lance d'un Liru, est devenue une grande roche. Non loin de là, des cailloux plus petits sont ses enfants qui reposent près d'elle. Elle garde une grotte qui recèle quatre petites pierres : jadis, ce furent des nourrissons. Cette excavation renferme une inépuisable réserve d'enfants-esprits ; ils deviendront des enfants humains, s'ils peuvent trouver une femme qui les engendre... Les éléments les plus dramatiques de cette archéologie mythique sont les hostilités entre les Mala et les Witalyka, et entre les Kuniya et les Liru. Une femme Kuniya fut tuée alors qu'elle tentait de protéger son nouveau-né. La moribonde cracha alors l'arukwita : l'essence de la mort et de la fièvre. Ses restes funèbres se sont métamorphosés en une caverne dans laquelle les miasmes de l'arukwita sont encore en suspens. La tradition voulait que les femmes s'y rendent, car l'on croyait que Pulari leur donnerait la grâce d'enfanter plus facilement. Mais pour les hommes, l'endroit était mortel.

Les Kuniya furent finalement vaincus, et les survivants se donnèrent la mort. Les Liru firent encore d'autres ravages, puis ils furent balayés par les Pungalunga des Olgas (Katatjuta). Entre ces hauteurs et Ayers Rock, le trajet est jalonné de chênes du désert qui sont autant de corps d'envahisseurs ainsi transformés ; leurs traces sont devenues les profonds dessins qui marquent la face sud-ouest. Les javelots que l'on lança de part et d'autre laissèrent sur le sable des impressions qui sont à présent les marmites de géant trouant l'abrupt de la face en falaise. La piste d'un guerrier Kuniya blessé dont la mort marqua le tournant de la bataille a donné le lit d'un cours d'eau ; et l'endroit où il a rendu le dernier souffle, trois bassins dont l'eau fut son sang. Les corps des derniers membres de la tribu sont maintenant des blocs de pierre, et les figuiers qui s'y accrochent, leurs chevelures.

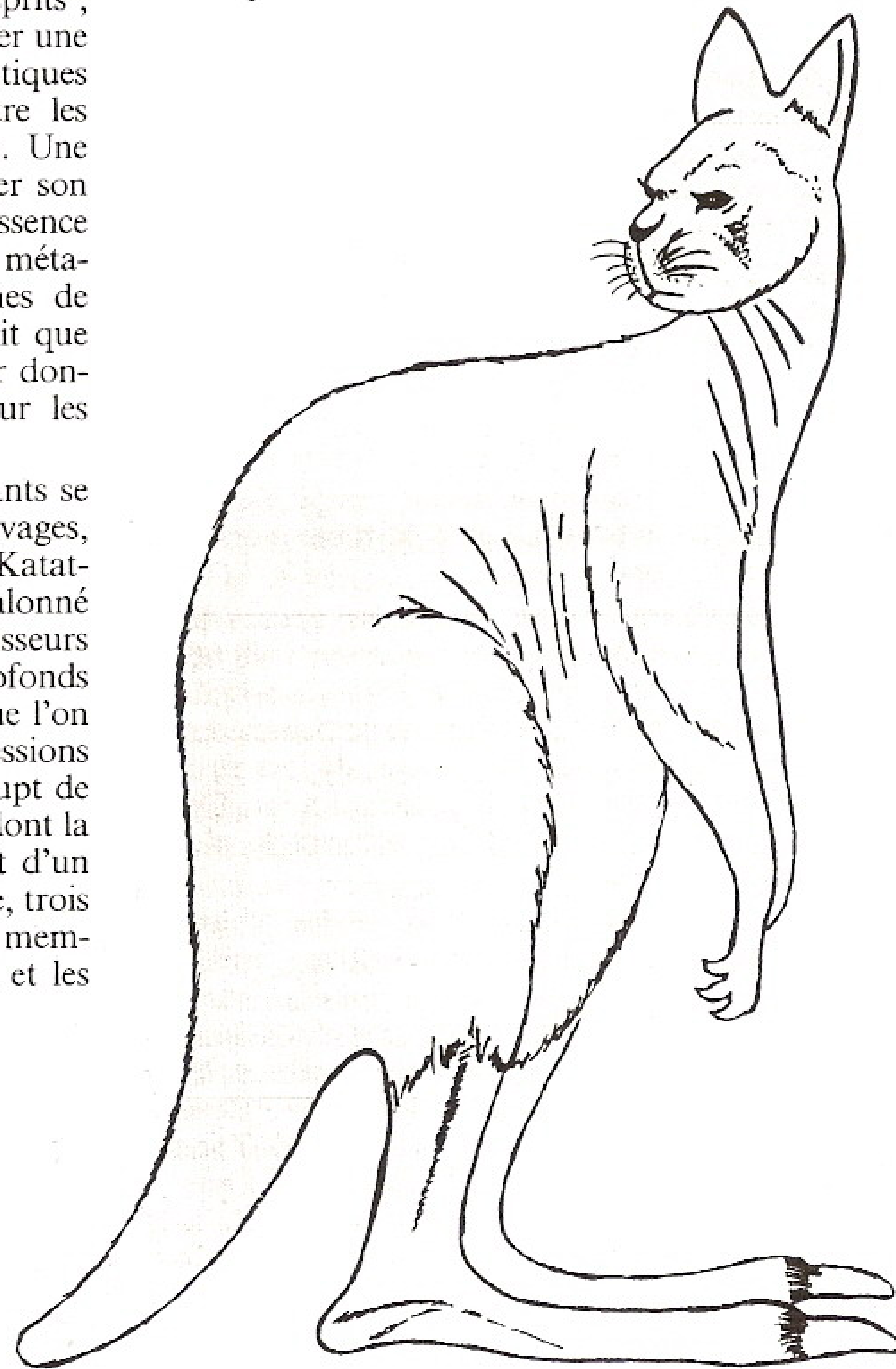
Le pauvre vieux Kunja, le lézard à la langue bleue, lança un boomerang sur Ayers Rock depuis les Olgas et il le perdit... Cela le jeta dans une telle colère qu'il se mit à creuser des trous et des crevasses spectaculaires dans les parois rocheuses en poursuivant sa quête malheureuse. Il finit par être gagné par une rage si noire que son ventre en creva ; ses intestins se répandirent et il mourut. Il est toujours là, métamorphosé en pierre.

Ayers Rock et les Olgas sont encore habités par d'autres créatures, les inaccessibles et mystérieux esprits-serpents Wonambi. Seuls parmi les esprits qui peuplèrent le roc et ses environs dans l'Alcheringa, les Wonambi n'ont pas contribué à sa forme actuelle. Ils se contentent d'exister, au sein des profonds bassins aquifères d'Ayers Rock et de Walpanya Gorge.

Il ressort de diverses légendes sur les Olgas (chaîne d'une trentaine d'énormes dômes rocheux arrondis) que trois d'entre eux seraient les corps transformés d'Euro, Kangourou et Hibou. Les autres seraient, pour la plupart, les campements désertés des Pungalunga, ainsi que les ossements du dernier d'entre eux. Les derniers auraient été les campements des femmes-souris, mais leur histoire s'est perdue avec la tribu qui savait la raconter.

Entre le Mont Connor et Ayers Rock, la distance est à peu près d'une centaine de kilomètres, et entre Ayers Rock et les Olgas, d'une trentaine environ.

Procoptodon.



L'Alcheringa

*Bien que s'inspirant (avec beaucoup de respect)
des croyances traditionnelles aborigènes, la version de l'Alcheringa
proposée ici est une recréation du mythe
destinée au Jeu de Rôle*

Le Temps du Rêve

Les Aborigènes sont probablement les rêveurs les plus expérimentés qui soient au monde, car ils sont la seule race qui mêle ses rêves à la réalité. Ils croient que leurs esprits vont en Alcheringa après le trépas, ce qui leur permet d'éluder philosophiquement la mort comme peu d'Européens savent le faire. L'Alcheringa est le monde onirique du continent australien. Il obéit en partie aux mêmes lois que les Contrées du Rêve Terrestres de Lovecraft : seuls les rêveurs expérimentés ou ceux qui possèdent à défaut certains objets magiques peuvent s'y rendre. Les armes et la technologie y restent celles des tribus aborigènes traditionnelles.

On date de 80 000 à 40 000 ans la première apparition d'êtres humains en Australie. L'Alcheringa a conservé la forme primitive que celle-ci avait alors : ses limites étaient celles de la Grande Australie qui s'étendait presque jusqu'aux confins de l'Asie, comprenant d'actuelles îles qui en ces temps-là étaient les hautes cimes de chaînes montagneuses, et qui furent englouties lorsque les océans envahirent les Plaines d'Arafura et de Carpentarie.

Par Grande Australie, il faut comprendre toute l'Australie actuelle (y compris la Tasmanie et les îles du Détroit de Bass), la Nouvelle-Guinée et 2,5 millions d'hectares à présent immergés. Elle s'effaça lorsque les mers commencèrent à monter (sur les côtes escarpées du nord, elles dévoraient jusqu'à cinq kilomètres de terre par an), il y a 20 000 ans. Le climat changea ; de sec et modéré, il devint semblable aux conditions météorologiques actuelles. Les océans cessèrent de monter il y a environ 7 000 ans.

L'Alcheringa fondamental, dont découlent toutes les variantes, ressemble au continent qui existait voici 40 000 ans. L'ensemble du climat était alors plus sec, mais aussi plus modéré. Les régions maintenant arides étaient de belles étendues de prairies fertiles, entrecoupées de marais, de lacs et de collines ou de montagnes couvertes d'épaisses forêts. Des volcans étaient en activité dans l'est et le continent le plus austral était recouvert de glaciers.

La faune de l'Ere des Glaciations paît dans des plaines luxuriantes. Des rivières paresseuses relient des lacs, qui ne sont que des cuvettes desséchées dans notre monde actuel. Des chaînes de montagnes se dressent, retournées maintenant en poussière depuis bien longtemps. Au flanc des collines, les hêtres australs et les fougères arborescentes de quinze mètres de haut le disputent à la flore qui les remplacera 40 000 ans avant notre époque : eucalyptus, acacias et casuarinas. Dans la touffeur de la jungle, prolifèrent des espèces végétales d'une indescriptible étrangeté, obscures formes sans fleurs d'un âge révolu. Des volcans couronnés de vapeurs vomissent des laves incandescentes. Dans le lointain sud, des coulées de glace titanesques ensevelissent la chaîne de montagnes qui deviendra une île 7 000 ans avant que nous ne la connaissions.

Les hommes blancs sont des intrus extrêmement récents en Australie ; ils n'y sont venus en force qu'il y a deux siècles. Comme c'est le cas pour la technologie moderne au sein des Contrées du Rêve, leur réalité n'est pas encore « fixée » en Alcheringa (voir paragraphe « nourriture, vêtements et équipement » dans le chapitre « Clés pour entrer dans les Contrées du Rêve » du supplément à l'**Appel de Cthulhu :** Les Contrées du Rêve). Les choses étranges susceptibles d'advenir sont pour eux plus nombreuses encore que d'ordinaire.

En Alcheringa, le temps est sans rapport avec celui du monde réel. Ce dernier avance, recule, ou reste simultané lorsque le Rêveur se trouve en Alcheringa. Après tout, Alcheringa veut dire « éternel Temps du Rêve ». Toute chronologie y est absurde.

Le soleil est une femme qui cherche son fils perdu, brandissant un flambeau pour éclairer le monde ; il est rare que sa course soit rectiligne. La lune est souvent trop occupée à aider l'émergence des esprits des nouveaux-nés (tribus de la Nouvelle Galles du Sud). Le ciel est une immense dalle qui peut s'écrouler n'importe quand (tribus de l'est), ou bien un gouffre incommensurable, d'une telle vacuité que même après avoir aspiré le monde il resterait encore vide (Australie Centrale).

L'Alcheringa est éternel, mais enraciné dans le lointain passé ; objet ou animal, tout se métamorphose en lui du récent vers l'ancien. Ici demeurent les souvenirs de tous les âges, qu'ils soient beaux ou hideux, ineffables ou terrifiants... Il y a aussi des cités, mais peu de rêveurs ont jamais souhaité visiter ces vestiges silencieux et massifs d'une ère inconcevablement lointaine. Derrière l'Alcheringa, passé estompé peuplé de choses pour lesquelles le temps est sans signification, se profile le Gondwana, l'immense continent primitif...

Le Jeu de Rôle en Alcheringa

Une grande partie de ce qui constitue ce chapitre figure également dans le supplément **Les Contrées du Rêve,** mais sous une forme et avec un contenu quelque peu différents. Que les Gardiens connaissent ou non cette publication, nous leur conseillons vivement de lire ce qui suit avec attention.

D'ordinaire, un personnage peut demeurer en Alcheringa pendant un nombre d'heures terrestres égal à son POU. Les hallucinogènes peuvent dans certains cas allonger le temps terrestre passé à rêver de 1D6 heures, mais pas les narcotiques comme l'opium ou le haschich. Ces substances sont dangereuses et pas seulement dans le monde de l'éveil : un personnage qui serait en Alcheringa et qu'un choc aurait pu renvoyer dans ce monde-ci s'en trouvera probablement empêché si son corps est sous l'emprise de la drogue.

Le personnage peut gagner les limbes de l'Alcheringa en s'endormant, ou par auto-hypnose. En principe, une heure de sommeil terrestre équivaut à une « semaine » d'expérience en

Alcheringa. De même, un personnage qui a l'audace d'y pénétrer physiquement constate que pour chaque « semaine » qu'il passe dans le Temps du Rêve, une heure s'écoule dans le monde réel. Mais il n'y a pas de norme unique ; des jours peuvent passer, ou bien des années... Le temps comme les distances deviennent irréguliers, élastiques. Les Gardiens devront s'en souvenir lorsque des événements comme « le soleil se lève » seront mentionnés : aucune connotation chronologique ne leur est attachée, impliquant que le temps passe ou même existe.

A toutes fins utiles, traitez de façon identique les perceptions du temps des investigateurs d'un groupe tant que sa cohésion est intacte. En revanche, des différences peuvent apparaître si les circonstances font que le groupe éclate. Par ailleurs, il n'y a pas de règle formelle en ce qui concerne le retour sur un même événement lors d'une série de rêves. L'action peut reprendre comme si aucun délai n'était intervenu, tout comme l'incident peut être renvoyé à une existence parfaitement intemporelle. Pour trancher en de pareils cas, il vaudrait mieux que le Gardien ait bien présent à l'esprit le sens que présente ce détail vis-à-vis de l'histoire en cours, afin d'éviter qu'elle ne dégénère en un monologue de conteur dans lequel les joueurs n'auraient plus aucune participation.

Un personnage revenant d'Alcheringa se trouve naturellement en proie à la confusion et à l'étonnement lorsqu'il retrouve ce monde-ci, et en particulier, lorsqu'il cherche à expliquer une expérience non chronologique. Pour simuler le refus qu'oppose son intellect à l'intégration de l'absurde, demandez au joueur d'effectuer un jet d'idée après le retour de son personnage. S'il est réussi, ce dernier se souvient de ce qu'il lui est advenu lorsqu'il se trouvait en Alcheringa. Dans le cas contraire, les expériences et les découvertes qu'il avait pu faire là-bas restent floues dans sa mémoire. Confisquez les notes que le joueur conserverait sur les trouvailles de son personnage, et déniez à ce dernier tout gain d'expérience durant l'épisode ; retenez en revanche les changements concernant les compétences Mythe de Cthulhu ou Rêver.

Il se peut qu'un personnage soit réveillé avant que son Temps de Rêve soit révolu : par un fort bruit, peut-être, ou quelque autre nuisance dans le monde de l'éveil. Pour demeurer assoupi, l'investigateur doit alors réussir un jet d'Idée. Un personnage peut être ainsi extirpé d'Alcheringa par des événements appartenant au monde de l'éveil ; mais inversement, il est impossible pour un rêveur de s'éveiller volontairement, bien que certains événements puissent le forcer à émerger de son sommeil.

Un personnage regagne des points de SAN en Alcheringa suivant le taux normal énoncé dans les règles de base de l'**Appel de Cthulhu** lorsqu'il défait monstres ou ennemis.

Les divers revers de fortune pouvant survenir en Alcheringa ont les mêmes conséquences que dans les Contrées du Rêve ; les profits et pertes de SAN sont identiques, en subissant toutefois quelques modifications en accord avec l'expérience aborigène (par exemple, il n'existe chez eux aucune tradition parlant de cheveux devenus blancs en une nuit, ni aucun concept correspondant à un couloir ou une porte fermée).

Si au cours d'un songe un investigateur périt en Alcheringa, il se réveille en sursaut dans son lit d'ici-bas, perdant 1D20 points de SAN, ainsi que la faculté de pouvoir jamais revoir l'Alcheringa. Les investigateurs aborigènes seront persuadés que leur mort physique est imminente.

Le Savoir Onirique n'est ici d'aucun effet. Rien ne sert de connaître les créatures ou les lieux des **Contrées du Rêve** lorsqu'on se trouve en Alcheringa et vice-versa. La compétence : Savoir Onirique sur l'Alcheringa fonctionne comme substitut.

Il n'existe aucune compétence comparable à Rêver dans « les Contrées du Rêve ». Par contre, les personnages aborigènes peuvent en utiliser une nouvelle, intitulée Chant du Rêve.

Il convient de ne pas sous-estimer l'importance du monde du rêve que peut posséder l'esprit d'un sorcier ; les autres ne peuvent y entrer de leur plein gré, mais ses pouvoirs malfaisants peuvent les y attirer par la contrainte ou la persuasion.

L'Entrée en Alcheringa

Le sujet ressent un curieux détachement, comme si son corps flottait à quelque distance du sol (tribus de Mornington Island) ; et son regard distingue le paysage sur des kilomètres. Cette impression s'estompe dès que son intérêt se fixe sur quelque chose ; le rêveur se retrouve alors au cœur de ce qui a attiré son attention : que ce soit un combat, un troupeau d'animaux ou de monstres, ou un volcan en activité. Les personnes qui tiennent quelque objet magique sont par hypothèse intéressées par la première chose qui parvient à leur perception ; leur joueur doit réussir un jet de Savoir Onirique sur l'Alcheringa pour leur éviter de porter leur attention sur une situation potentiellement délicate.

Au fur et à mesure que le rêveur s'avance dans cette contrée, il se sent gagné par une confusion croissante. Les choses changent avec une effroyable rapidité ; tout semble devenir de plus en plus ancien. Des volcans crèvent le sol à une allure terrifiante. Des vallons verdoyants se transforment en des déserts ravinés. Des océans envahissent de vastes étendues de terre, puis refluent. Des monstres préhistoriques surgissent, venus de nulle part, puis disparaissent. La terre ressent la présence des blancs et les rejette inexorablement : ce monde n'est pas le leur. Le Savoir Onirique permet parfois une relative stabilisation de cette mouvance, au moins pour quelques instants ; parfois aussi, on y parvient moyennant un jet en Chant du Rêve : tout dépend de la situation. Il suffit d'un jet réussi pour pouvoir bénéficier de cette accalmie.

Un jet réussi en Chant du Rêve stabilise le décor ; il ne le change pas. Si les dés sont lancés au moment où le pays revêt la forme d'une jungle infestée de dinosaures, il restera un enfer vert jusqu'à ce que le Gardien décrète que le paysage est revenu à son instabilité première. L'immobilisation dure aussi lontemps que le désire le Gardien, et si cette durée est sans importance, la stabilisation cesse lorsque 1D6 rencontres significatives se sont produites (au Gardien de déterminer si un événement est significatif ou non).

Sans aide, les blancs ne peuvent s'immiscer dans ces contrées. Ce qui est bien contrariant pour ceux qui nuit après nuit dorment en gardant toutes prêtes leurs compétences oniriques... (D'autant plus qu'un jet en Rêver ayant pour résultat 01 peut leur laisser entrevoir quelque démonstration brève — et déplaisante — de leur existence effective. Les blancs sont les envahisseurs, les intrus. Les Contrées du Rêve ont leur antichambre : c'est la Caverne de la Flamme ; de même, l'Alcheringa possède son rituel d'entrée, au cours duquel le bon grain est trié de l'ivraie... « Pas de chance, petit blanc ! »)

En général, les rêveurs aborigènes cherchent à entrer en Alcheringa dans un but spécifique : ils veulent parler à quelque esprit d'un problème de sorcellerie, de prophétie ou de religion ; ou bien, ils veulent acquérir certains pouvoirs d'action, pour mener une attaque par sorcellerie, par exemple. Après sa mort, un Aborigène vit en Alcheringa ; soit de façon définitive, soit à titre provisoire, en attendant de renaître. L'Alcheringa est sa demeure ; celui qui meurt hors de la terre de ses ancêtres voit aussi mourir ses chances de jamais trouver le chemin de son hâvre spirituel...

L'introduction d'un Aborigène en Alcheringa se fait grâce à l'enseignement que lui ont dispensé ses aînés (en grande partic, lors du passage initiatique à la puberté), et avec l'aide de son totem. Ce dernier diffère des totems des Indiens d'Amérique : pour un Aborigène, l'animal ou le végétal avec lequel il entretient une relation privilégiée n'est que la représentation de son totem personnel ; tous deux descendent en fait du même esprit ancestral, qui vivait dans le Temps du Rêve et vit toujours en Alcheringa. C'est cet esprit humano-

végétal/animal qui constitue le vrai totem.

L'homme blanc, quant à lui, n'a ni tribu ni totem, et n'a eu accès à aucune initiation. Il ne lui reste que deux alternatives pour se faire introduire dans ce monde. Soit il détient un objet du Rêve, qui lui confère une chance d'y entrer égale à son POU, éventuellement accompagnée d'autres pouvoirs. Soit il y pénètre grâce à l'entremise d'un wirrumen ou sorcier aborigène. Les wirrunen étant généralement considérés comme malveillants, y compris envers les autres Aborigènes, il est à craindre que s'ils envoient un blanc dans le Temps du Rêve, ce ne soit pas sans quelque venimeuse arrière-pensée.

Les Entrées

L'Alcheringa et notre monde se rencontrent en quelques points d'intersection, qui sont les sites sacrés. Les mythes de la création enseignent l'emplacement de ces lieux, et les devoirs religieux permettent de veiller à ce que le pouvoir et l'énergie venus du monde spirituel du rêve soient transfusés à ce monde-ci. Qui peut dire les désastres qui adviendront lorsque plus personne ne se souviendra de l'Alcheringa ?

Le Mont Connors, les Olgas et Ayers Rock constituent probablement une des voies de pénétration physique en Alcheringa, l'entrée la plus vraisemblable étant un point d'eau nommé Uluru (comme le rocher) et situé sur la table rocheuse d'Ayers Rock. Ce passage s'infiltre au-travers d'un réseau de cavernes souterraines inondées reliant les trois lieux, et les rêveurs qui l'empruntent doivent affronter ou esquiver les Wonambi de qui c'est la demeure, ainsi que d'autres menaces, en particulier du côté des entrées du Mont Connor ou des Olgas. Pour un homme blanc, il est impossible de passer physiquement en Alcheringa sans une assistance aborigène.

Les accessoires transportés physiquement en Alcheringa subissent les mêmes règles que dans les **Contrées du Rêve** (chapitre « Clés pour entrer dans les **Contrées du Rêve,** paragraphe « Comment emporter des accessoires »). Les objets modernes se transforment en produits traditionnels des tribus, et ne réintègrent pas leur forme d'origine lorsqu'ils reviennent dans ce monde-ci.

Savoir Onirique sur l'Alcheringa

Les pourcentages de cette compétence représentent la connaissance relative qu'un personnage peut avoir de l'Alcheringa : il peut posséder quelques notions sur un de ses lieux, comprendre un incident en rapport avec lui, identifier une de ses créatures, et reconnaître si certaines entités particulières appartiennent ou non au mythe de Cthulhu. Le Savoir Onirique sur l'Alcheringa augmente en fonction des jets d'expérience, comme toute autre compétence.

Mais il diffère du Savoir Onirique des Contrées du Rêve Terrestres, et pas plus les techniques que les pourcentages de l'un ne sont transférables à l'autre.

Le Savoir Onirique sur l'Alcheringa n'a pas de lien significatif avec le Mythe de Cthulhu (ce en quoi il se distingue du Savoir Onirique des Contrées du Rêve) ; une augmentation de la compétence en Mythe de Cthulhu n'entraîne pas d'accroissement en Savoir Onirique sur l'Alcheringa.

Sa chance de base est nulle au début. Bien peu d'investigateurs seront à même de persuader de leur valeur les anciens des tribus et de satisfaire aux divers niveaux d'initiation (ce qui nécessite 20 ans). Mais il existe d'autres sources où puiser le Savoir Onirique sur l'Acheringa : les ouvrages sur la mythologie aborigène (qui donnent quelqu'idée des monstres et rencontres de hasard que recèle l'Alcheringa), et les histoires que l'on raconte aux enfants. Ceci étant, on ne décernera que parcimonieusement des points sur la base de notes ou de déductions académiques. Les non-Aborigènes qui n'auront pas été guidés par les anciens de la tribu et longuement initiés aux mystères du Temps du Rêve ne recevront jamais plus de 1D10 points.

Chant du Rêve

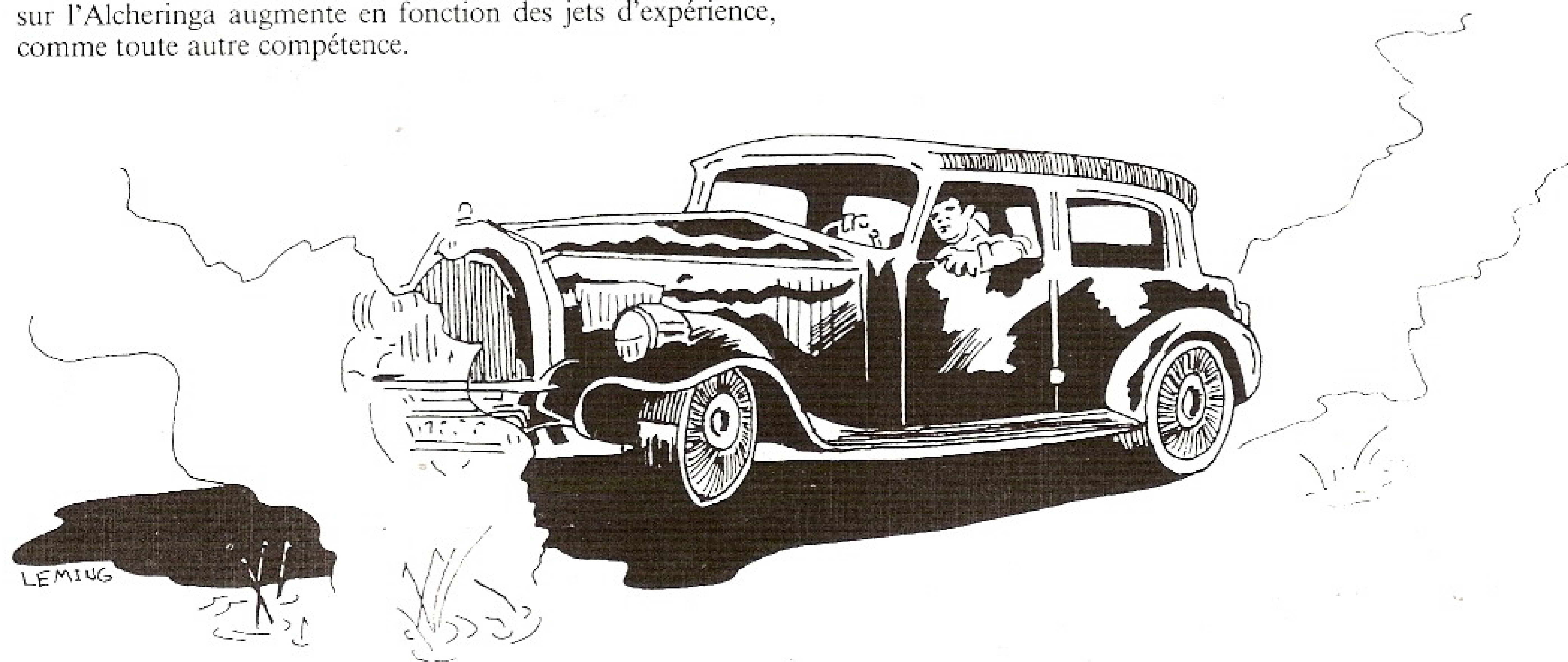
Les Aborigènes connaissent des chants avec lesquels ils peuvent persuader les entités du Temps du Rêve de s'en aller, ou de croire ce que leur disent les paroles. Il existe également des incantations qui apportent assistance à celui qui les chantent, en stabilisant pour sa perception les paysages mouvants de l'Acheringa.

Les Aborigènes se voient accorder une chance de base égale à leur POU individuel. Un personnage ne peut avoir recours à cette compétence avant que son score en Savoir Onirique sur l'Alcheringa ne soit supérieur ou égal à 30 %. Les pourcentages en Chant du Rêve des personnages de race blanche commencent toujours à zéro.

Lorsqu'un jet en Chant du Rêve est réussi, il reste à en effectuer un autre sur la table de résistance, en opposant le POU du chanteur à celui de l'entité visée. Cette dernière obéira à l'injonction si le chanteur gagne. Plusieurs chanteurs dont les jets en Chant du Rêve sont réussis peuvent combiner leurs POUs contre la même cible.

En cas de stabilisation du défilement du paysage de l'Alcheringa, considérer que ce dernier est doté d'un POU de 15.

Cette compétence est aussi bien utilisable en Alcheringa qu'en Australie contemporaine.



Une Liste d'Esprits

Voici un petit échantillonnage de créatures intéressantes, tirées de la mythologie aborigène. Aucun de ces esprits ne peut périr de mort naturelle, bien qu'ils puissent être tués. Pour chacun est mentionnée la région où l'on parle de lui.

Arkaroos : Peuple serpent malveillant qui combat les Wandjina dans le Temps du Rêve. Ce sont des sorciers puissants. (Australie du Sud.)

Bunyips : Voir le scénario « Rêve de Bunyip » pour toute information sur cette créature.

Dévoreuses d'Hommes : Esprits féminins qui attaquent les hommes pour les tuer ou pour satisfaire leurs appétits. Parmi elles : Abuba (nord-est) transforme les hommes en bêtes ; Netto-Gurrk est une horrible sorcière et Bagini est d'une grande beauté, mais elle a des pattes griffues au lieu de mains. (Tout le continent.)

Eleanba Wunda : Un mystérieux esprit porte ce nom en Nouvelle Galles du Sud. Si l'on en croit les empreintes qu'il laisse au sol, il semblerait qu'il n'ait que deux orteils à chacun de ses énormes pieds.

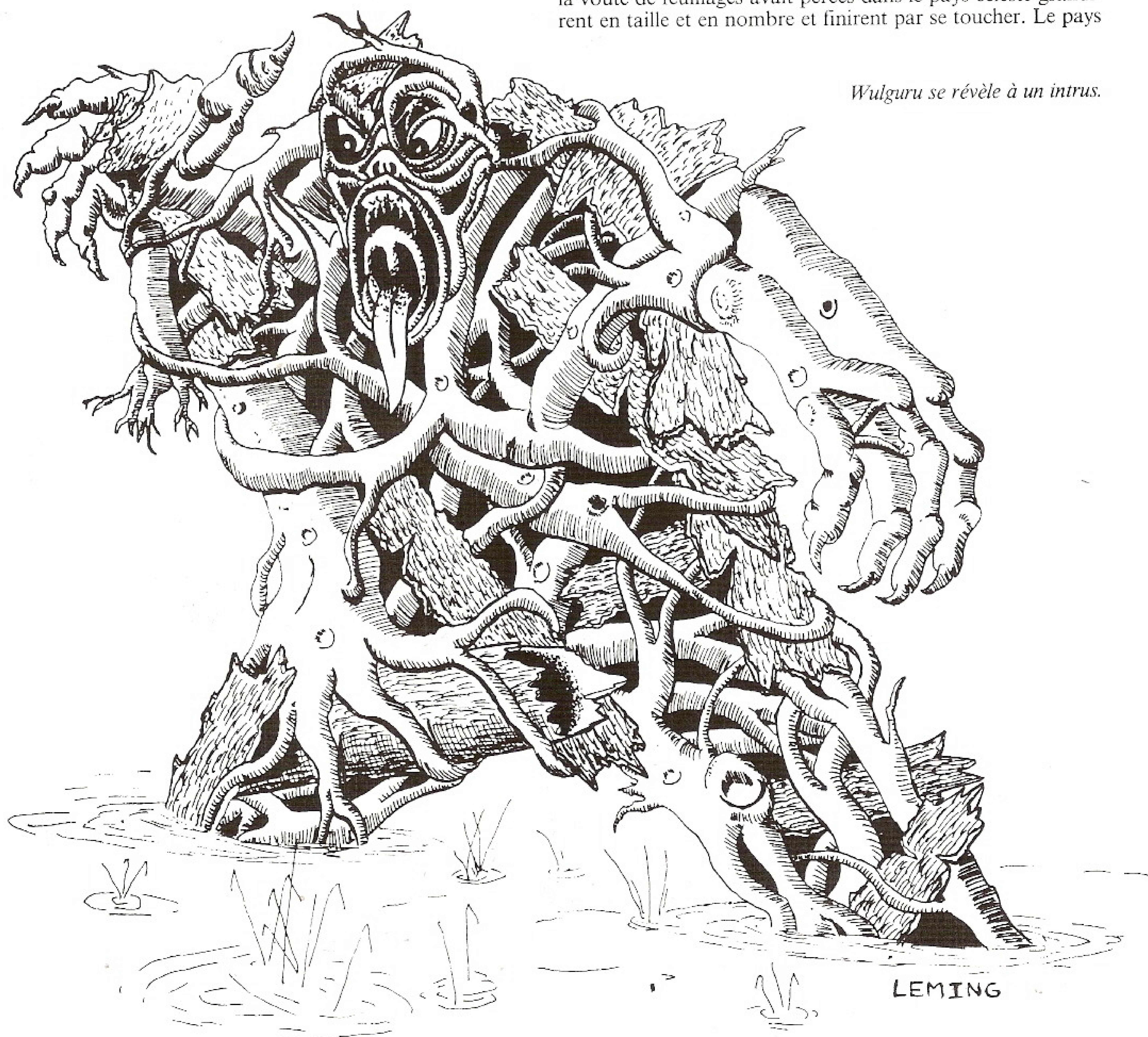
Jambuwal : L'Homme Tonnerre ; c'est un exemple d'important esprit non totémique. Il provoque le tonnerre en lançant sa massue à double tête et lorsqu'il marche dans la mer, il sème la tempête. Il s'est créé un site sacré en fendant une colline de sa massue. En Territoire du Nord, on pense traditionnellement que c'est lui le responsable du Cyclone Tracy. (Territoire du Nord.)

Jannoks : Ce sont des hommes-oiseaux aux pieds d'émeu, qui chevauchent des willy-willys (démons de poussière). (Australie Centrale, Australie du Sud et Australie Occidentale.)

Jugi : Un énorme chien-esprit noir. (Rivière Darling.)

Kadimakaras (Kadimerkeras) : Ce sont d'étranges monstres qui vivent dans le ciel et qui peuvent passer de ce dernier sur la terre en empruntant les immenses arbres qui soutiennent la voûte céleste.

Un jour qu'ils se trouvaient à terre, les trois arbres par lesquels ils avaient coutume de faire l'escalade tombèrent et ils furent pris au piège. Ils moururent un à un. Il est dit dans les légendes que le couvert des arbres qui constituaient le ciel ombrageait la terre, de sorte que le pays était verdoyant et luxuriant ; mais lorsque les arbres disparurent, l'ombre en fit autant et le pays se transforma, devenant aride comme il l'est à présent. Après la destruction des arbres, les petits trous que la voûte de feuillages avait percés dans le pays céleste grandirent en taille et en nombre et finirent par se toucher. Le pays



Wulguru se révèle à un intrus.

céleste cessa alors d'exister et tout le ciel devint un seul et immense gouffre, appelé Puri Wilpanina, « le Grand Trou ». On pense que cette légende est une explication devant la présence d'ossements fossiles de la faune préhistorique, que l'on trouve à l'air libre le long des berges asséchées et dans les cuvettes salines des régions désertiques. (Australie Centrale et Australie du Sud.)

Kurpannga : C'est un méchant démon-dingo qui fut créé dans le Temps du Rêve. Kurpannga est entièrement glabre, exception faite d'une crête de poils raide le long de sa colonne vertébrale et d'une touffe à l'extrémité de sa queue. Ses dents sont très nombreuses et très pointues, et les chants des wirrunen des Graines de Mulga l'ont empli d'une malice si grande qu'elle peut durer jusqu'à la fin des temps. (Australie Centrale.)

Mimis : Ces esprits chasseurs exceptionnellement habiles sont les habitants originels de l'Australie du Nord. Ils sont grands et minces comme des baguettes, et le moindre souffle de vent les dissuade de s'aventurer hors de leurs rochers, car ils craignent qu'il ne les emporte. Ce sont eux qui ont appris aux hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mimies les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de 20 000 ans. (Australie du Nord.)

Morkul Kua Luan : L'esprit le plus doux de la mythologie aborigène. Il est l'Esprit du Long Grass (« Herbe Longue », littéralement), le sorgho sauvage qui constituait la nourriture principale des tribus de l'intérieur avant l'arrivée des Européens. On dit qu'il est d'une laideur hideuse. On ne se souvient plus guère de lui, à présent. (Intérieur.)

Les Morts : Pour une raison ou une autre, certaines personnes ont été mises dans l'impossibilité de mourir dans des conditions convenables et leurs esprits errent sur la terre, nourrissant bien souvent de mauvaises intentions. (Exemple de cette sorte d'esprits : les Mrart de l'état de Victoria.) Dans le territoire du Nord, l'Agula ressemble à une personne normale à s'y méprendre ; mais si on le tue, son corps s'évanouit. Les morts récents veulent rester à proximité de leurs ex-compagnons, mais il faut les chasser. Les sorts et les cérémonies sont efficaces contre les trépassés qui n'ont pu trouver le repos, mais seuls les héros peuvent les tuer. (Tout le Continent.)

Mudjelwangks : Mi-poissons, mi-hommes, ces créatures contrefaites sont manifestement des Profonds des antipodes... Ils grandissent jusqu'à atteindre des tailles énormes et sont d'ordinaire drapés d'algues. Leur puissance est très grande. Ils se camouflent jusqu'à ressembler à ces amas d'algues qui flottent sur l'eau. On raconte une histoire, selon laquelle le capitaine d'un vapeur ouvrit un jour le feu sur deux énormes mains qui avaient saisi une des barges à grain, immobilisant le convoi. La barge fut perdue, attirée sous la surface ; quant à lui, son corps se couvrit de boursouflures rouges et suppurantes. Il mourut au bout de cinq à six mois. Les Muldjelwangks enlèvent les enfants et les jeunes femmes, mais les wirrunen parviennent à les contrôler en chantant pour qu'ils s'endorment. (Sud-est.)

Namaradoos : Ils ressemblent aux Mimis. Leurs corps sont excessivement minces et uniquement constitués de chair et de tendons. Leur chevelure est touffue et leurs mâchoires en pointe sont garnies de rangées de dents qui s'entrecroisent. Ils n'ont ni doigts ni orteils : de longues griffes les remplacent. Ils volent la nuit, en émettant des sifflements. Celui qui les entend au-dessus de sa tête n'a qu'une ressource pour qu'ils ne le décèlent pas : c'est d'observer une immobilité parfaite ; faute de quoi, ils enfonceront leurs longues griffes dans son corps. (Nord.)

Narghuns (Narguns) : Ces monstres de pierre sont aussi vieux que le temps. Ils ne peuvent mourir, mais subissent l'érosion comme le ferait une roche normale. Tout fragment arraché à un Narghun en devient un autre, plus petit ; leur taille varie de l'énorme rocher à l'infime gravillon. En général, ils se déplacent de façon nocturne. Parmi d'autres êtres vivants, ils tuent parfois les hommes pour les manger. (Sud-est.)

Ninyas : Ce sont les Hommes de Glace du Mont Connor, qui demeurent sous deux lacs salés, à une vingtaine de kilomètres au nord de cette masse de quartzite d'une centaine de mètres de haut, dont le sommet plat est pratiquement impossible à atteindre par escalade. Ils ressemblent à des Aborigènes, si ce n'est que leur corps est perpétuellement blanc de givre et que leurs sourcils sont hérissés de glaçons. Les Ninyas sont égoïstes, tyranniques et gourmands. Leurs yeux sont bleus et leur sang est blanc.

Pendant l'été, les Ninyas vivent sous leurs lacs, dans d'immenses cavernes parmi lesquelles hurle toujours une tempête glaciale. En hiver, ils voyagent au travers des rochers. On sait que les Ninyas sont sortis lorsque tout le monde ramène des coupures aux pieds : ces blessures sont dues à la glace qui accompagne ces esprits. Lorsqu'un certain mirage apparaît dans le désert, donnant l'impression que le paysage se détache et flotte à l'envers, les hommes se rassemblent autour du feu de camp et ils psalmodient un chant dont le pouvoir est d'abord de remettre les arbres en place, puis de chasser les Ninyas pour qu'ils retournent dans leur demeure souterraine. Les femmes et les jeunes filles peuvent à l'inverse appeler les Ninyas pour un temps très bref pendant la saison chaude, afin de faire venir une brise rafraîchissante. (Australie Centrale.)

Namarrkon : L'Esprit de la Foudre : sur ses genoux reposent des haches de pierre qu'il précipite lorsqu'il veut provoquer des éclairs. S'il est pris de colère, il peut causer de violents orages. L'un de ses sites, à une cinquantaine de kilomètres de la petite ville d'Oenpelli, est le plus craint et le plus respecté de toute la région, tant est profonde la terreur qu'inspire l'Esprit de la Foudre lorsque son territoire est profané. (Nord.)

Ngarangs : Ces créatures vivent à l'intérieur des protubérances qui affectent les énormes racines des vieux gommiers. Leurs chevelures et leurs barbes sont longues et flottantes et leurs bras démesurés et décharnés, avec des jointures ressemblant aux nœuds des branches d'arbres. Ils happent les êtres humains dans leur antre pour les y dévorer. (Sud-est.)

Petites personnes : Partout sur le continent existent des croyances relatives à des races naines malfaisantes, méfiantes, ou tout simplement indifférentes.

Les noms : Net-nets, Grimmacha et Gulgura désignent une race de petite taille, velue, portant des griffes en guise d'ongles. Les Nets-nets ont pour coutume de tourmenter les chasseurs en volant le petit gibier, les laissant bredouilles. Grimmacha ne se manifeste que lorsque quelqu'un campe dans son territoire la nuit ; il suscite alors un grand yacki (bruit) dans les rochers et si l'intrus va voir ce qui s'est passé, il le lapide. Gurgura est un esprit sinistre, qui se cache dans les points d'eau et dans les ombres. On ne l'aperçoit jamais, mais on voit où il a été : des cercles qui courent sur l'onde dans laquelle il a plongé, un tourbillon de poussière marquant l'endroit où il a couru, ou des feuilles qui frémissent après qu'il se soit glissé derrière un arbre.

Les Nyols demeurent dans le roc ; ils provoquent les intrus au combat et on ne peut jamais les vaincre.

Les Turongs sont de minuscules et frêles esprits vivant dans les arbres.

Les Wa-tha-guln-darls du centre et du sud de l'Australie mesurent une cinquantaine de centimètres et sont coriaces comme du bois de fer. Ils ne font pas de feu par crainte de leurs ennemis et mangent leur viande crue. Ils clouent les intrus au plus profond de leurs ténébreuses fourmilières et leurs font subir l'horreur d'une interminable agonie.

Pungalungas : Ce sont des géants cannibales du Temps du Rêve. Ils peuvent marcher en effleurant le sommet des dunes plus vite qu'un oiseau ne peut voler. Un seul était réchappé du Temps du Rêve ; il mourut en manquant son saut d'un

sommet des Olgas sur un autre. (Olgas, Australie Centrale.)

Quinkans (Quinken) : Ces esprits gardent les grottes et les sites sacrés. Sur les parois rocheuses, ils sont généralement représentés avec d'énormes yeux fixes et des bras grands ouverts. Lorsqu'ils attaquent, ils volent dans les airs et frappent la victime dans le dos avec les haches de pierre fixées à leurs coudes et à leurs genoux. (Péninsule d'York.)

Serpents : Outre le Serpent de l'Arc-en-Ciel, omniprésent, nombreux sont les monstres ophidiens qui hantent les contes de leur démesure et de leur terreur. En voici quelques exemples : *Tchooroo* (le Grand Serpent de la Plaine de Nullarbor) ; *Myndie* (État de Victoria) ; *Wonnarra* (Territoire du Nord) ; *Borlung* (Australie Centrale) ; *Wawi, Yero* et *Ungud* (Ouest) ; enfin : *Lu, Lumer* et *Lumuru* (Nord-ouest).

Ces pythons énormes vivent souvent dans l'eau et ont des pouvoirs de sorcellerie ; ils ont également recours à l'aide du Serpent de l'Arc-en-Ciel lorsqu'ils sont offensés. Beaucoup d'entre eux présentent des caractères composites : des dos armés d'écailles en dent de scie comme les crocodiles, par exemple, ou des membres rudimentaires, des barbes, ou des organes génitaux humains (de l'un ou l'autre sexe, voire des deux).

Les *Kurréas* sont des créatures-serpents à dos de crocodiles portant de longues barbes rouges. Ils vivent aux extrémités des arcs-en-ciel et on ne les trouve que dans les rêves. Ils peuvent enseigner de nouvelles cérémonies aux wirrunens, s'ils décident de ne pas tuer d'embler le rêveur qui les sollicite.

Les *Wonambis* (ou *Wanambis*) ne sont qu'au nombre de trois. L'un vit dans le point d'eau d'Uluru, l'autre dans la Gorge de Walpanya dans les Olgas, et le troisième, au pied du Mont Connor. La Gorge de Walpanya est plongée dans une obscurité totale la nuit ; la seule constellation que l'on puisse apercevoir au-dessus est le Scorpion. Walpa veut dire « vent », et la signification complète de Walpanya est : « toujours du vent : (autrement dit, le vent ne cesse jamais de souffler à cet endroit). Si le Wonambi qui demeure en ce lieu est rendu furieux, il peut déchaîner des tempêtes énormes pour détruire les intrus.

Les Wonambis ont tous trois des pouvoirs relatifs à l'eau ; selon les traditions, ils vivent dans les profondeurs des galeries inondées qui minent les trois ensembles de monolithes et peuvent cacher l'eau en eux s'ils sont offensés. Les Wonambis ont horreur du feu et des étrangers. S'ils le veulent, ils peuvent s'élever dans les airs sous forme d'arcs-en-ciel et anéantir les intrus en leur prenant leur âme. Ils ont l'apparence de grands serpents, avec des barbes et de nombreuses dents, portant les couleurs de l'arc-en-ciel qu'ils représentent parfois. Ils diffèrent des autres créatures spirituelles de la région et des autres serpents mythiques, en ce sens qu'ils n'ont joué aucun rôle dans la création du monde dans le Temps du Rêve. Ils étaient là, simplement, de toute éternité.

Wulguru : Les Aborigènes doivent faire face à plusieurs sortes de Morts, que l'esprit de celui qui vient de trépasser doit affronter ou éviter avant d'atteindre sa demeure spirituelle. Wulguru est le plus affreux. Il affecte vaguement la forme d'un homme, dont il aurait plusieurs fois la taille ; il est constitué de morceaux d'écorce et de bois, joints avec des nœuds grossiers. (Péninsule d'York.)

Yowie (Whowie) : Cet esprit mesure près de six mètres de long et ressemble à un goanna ; mais il a six pattes au lieu de quatre et une tête énorme évoquant une grenouille. Il est très lent et il demeure au sein d'une grotte, sur les berges du Murray. Il attaque et dévore tout ce qui vit. (Rivière Murray, Nouvelle Galles du Sud.)

Les Animaux de l'Alcheringa

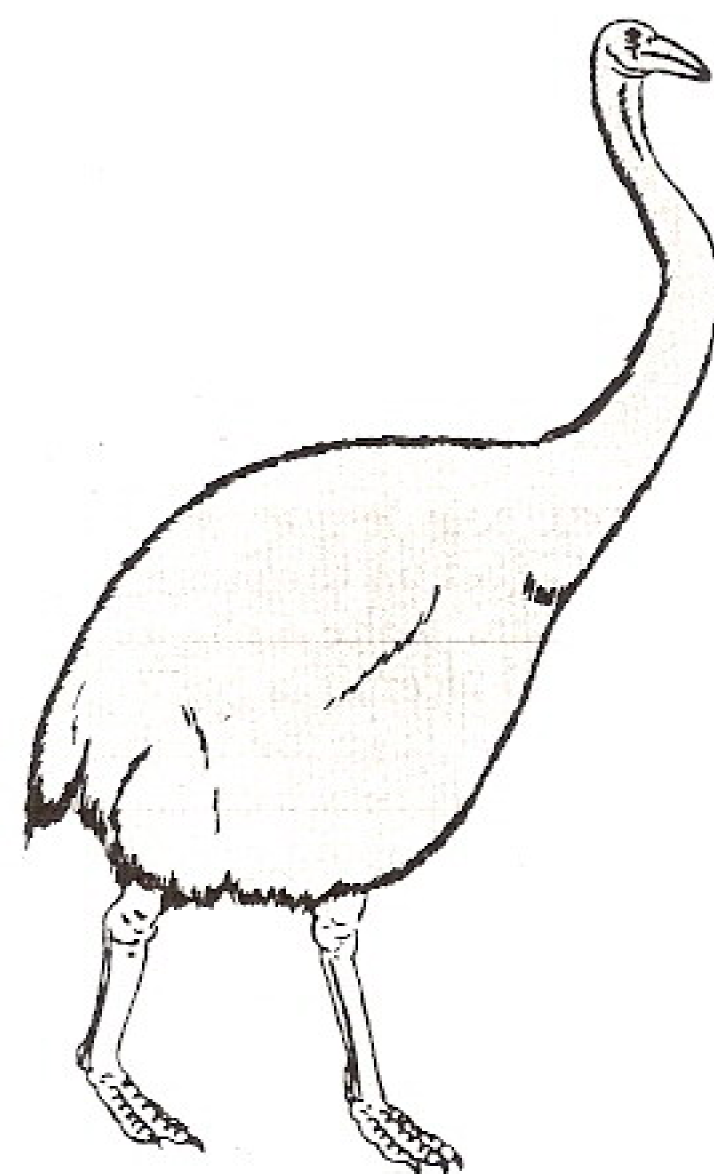
Parmi les animaux intéressants figure toute la faune moderne. De plus, plusieurs espèces de la faune géante du Pléistocène furent l'objet de mythes après leur extinction, enjolivées de quelques adjonctions fantasmagoriques. Les descriptions qui vont suivre sont d'ordre pratique : il suffit de les mettre au présent pour replacer ces créatures dans le Temps du Rêve. Les Gardiens pourront également se référer au chapitre « Les Créatures du Temps du Rêve » qui fait suite à celui-ci.

Anthropornis Nordenskjoeldi (Pingouin Géant de Nordenskjöld) : Il mérite d'être mentionné, ne fut-ce que pour sa figuration saisissante (sous une forme adaptée à la vie souterraine) dans la nouvelle de Lovecraft « Les Montagnes Hallucinées » *. La taille de ces oiseaux variait entre 1,20 et 1,70 m de haut, d'où leur nom générique : Anthropornis ou « oiseau-homme ». Il ne fait aucun doute qu'ils étaient parvenus à l'extinction avant l'arrivée des Aborigènes.

Diprotodon : Un représentant du groupe des quadrupèdes marsupiaux herbivores qui évoluèrent entre le Miocène récent et 20 000 ans. Les Diprotodons ressemblaient un peu à des wombats et avaient la taille du rhinocéros, mais ils n'étaient apparentés à aucune de ces espèces. Le Diprotodon Optatum, en particulier, fut le plus grand marsupial connu : il mesurait trois mètres de long et deux mètres au garrot. Certaines espèces de Diprotodons portaient une courte trompe.

Macropodidès : Littéralement : « Grands Pieds ». Ce sont les kangourous géants. Parmi ces espèces, il convient de distinguer en particulier le Procoptodon Goliah, le plus grand kangourou qui ait jamais existé ; il mesurait près de trois mètres de hauteur. On a décrit le Procoptodon comme un marsupial hominidé ; nous-mêmes, en quelque sorte, reflétés dans un miroir marsupial. Comme l'Homo Sapiens, le Procoptodon avait un regard frontal, un faciès raccourci, des bras extrêmement mobiles et un déplacement bipède. Il était doté de machoîres terriblement puissantes et chacun de ses membres postérieurs se terminait par un unique orteil muni d'une griffe. Le Procoptodon a disparu il y a environ 10 000 ans ; on ignore la cause de cette extinction.

Megalania Prisca : Les « anciens bouchers géants » furent les plus grands prédateurs terrestres de l'Australie du Pléistocène. C'étaient de gigantesques goannas (sortes de lézards), qui atteignaient 8 m de longueur et pesaient jusqu'à 600 kg.

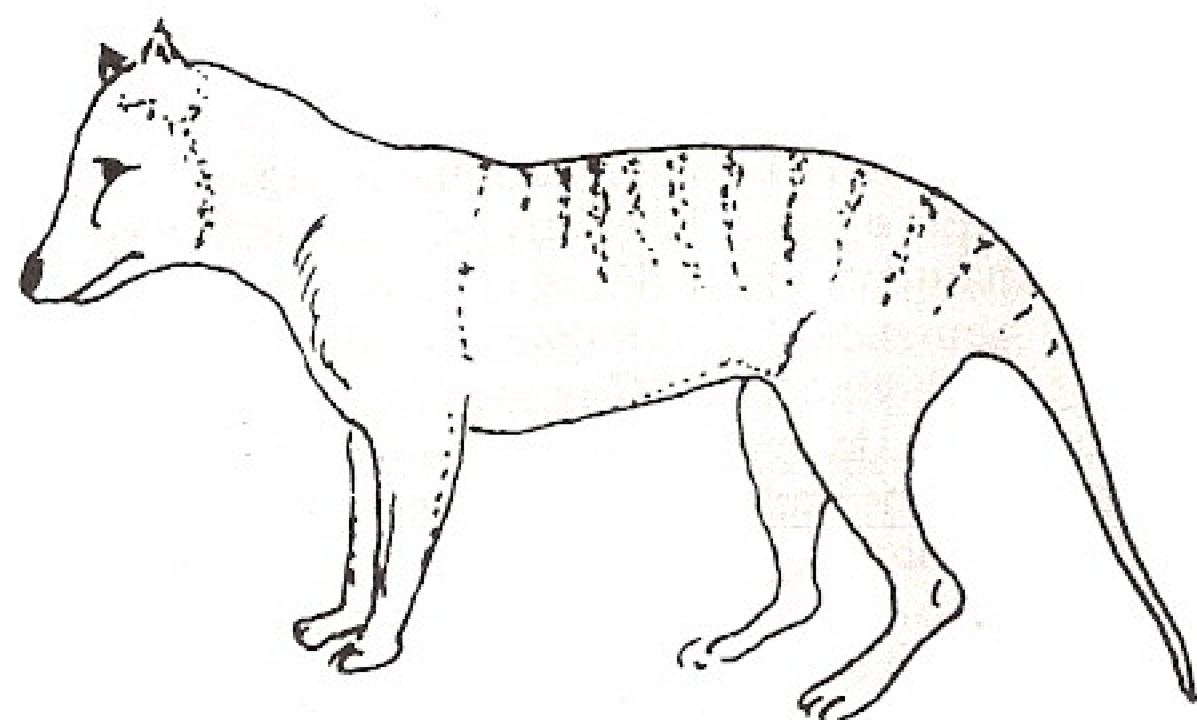


Geryornis.

On n'en trouve des fossiles que dans les couches datées du Pléistocène ; ils parcouraient probablement les régions de l'intérieur. Un dragon Komodo peut abattre une vache en lui coupant les jarrets ; il est à présumer que les plus grands et les plus forts des Megalania en faisaient autant avec les diprotodontidés. Les caractéristiques du Megalania Prisca mêlées à celles d'un crocodile de 1,80 à 3 m de long adapté à la vie terrestre (le Quinkana Fortirostrum) sont probablement à l'origine du Yowie ou Whowie des légendes (voir liste des esprits précédente).

Mihirung : Ce nom provient d'une légende aborigène du Temps du Rêve, à l'ouest de l'état de Victoria, qui parlait de mihirung paring-mal, ou « oiseaux géants », qui vivaient du temps où les volcans étaient en éruption dans cette région. Ces gigantesques oiseaux étaient tous inaptes au vol. Parmi eux, figurait le Geryornis, volatile muni d'un bec d'une trentaine de centimètres et le Dromornis Stirtoni, l'oiseau le plus massif du monde, surpassant même en taille l'Aepyornis, l'oiseau éléphant de Madagascar. Le Dromornis mesurait jusqu'à trois mètres de haut ou plus, et pesait au moins une demi-tonne. Les Mihirung étaient végétariens et se répandirent sur tout le continent. Il y a 7 000 ans, il en survivait encore quelques espèces.

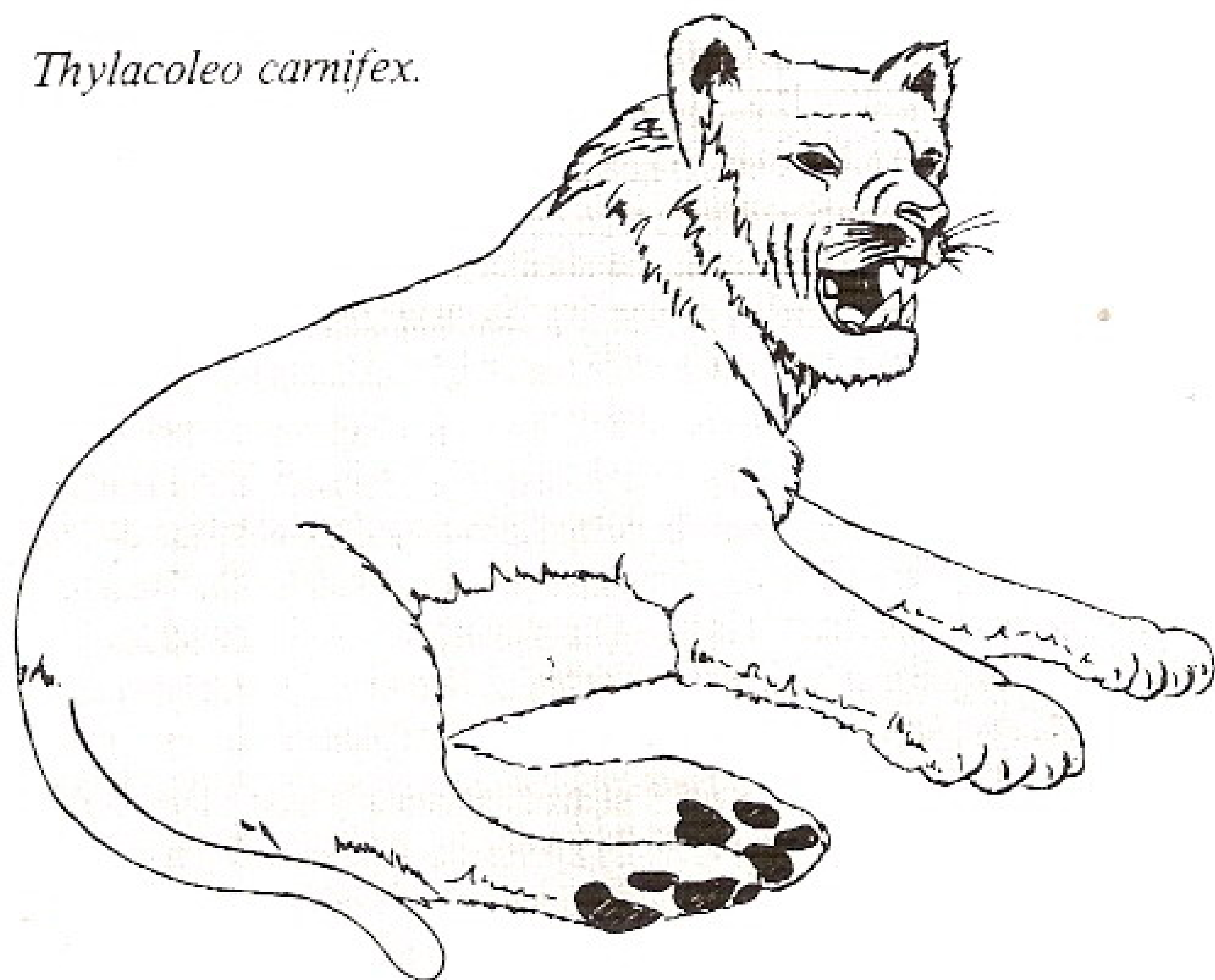
Thylacinus cynocephalus.



Thylacinus Cynocephalus : Le marsupial carnivore le plus connu d'Australie était le Thylacine ou Tigre Marsupial. Il n'en exista que deux espèces : le Tigre Tasmanien qui survécut jusqu'en 1930 (et dont il reste peut-être encore quelques spécimens dans les régions reculées de la Tasmanie) et le Thylacinus potens, le thylacine « puissant ». Ce dernier avait la taille d'un loup moderne et pesait probablement davantage. Le pelage du tigre de Tasmanie variait de l'or fauve au brun clair, avec une série de rayures sur l'échine (ce qui lui a valu son nom) ; selon toute probabilité, ses ancêtres lui ressemblaient fortement. Les Thylacines chassaient seul ou en couples. A la différence des dingos qui chassaient en horde. Ils avaient une queue dont la rigidité était caractéristique et il se peut qu'ils aient été dans l'impossibilité de se replier sur eux-mêmes à cause d'une colonne vertébrale non flexible. Ceci est cependant une pure conjecture ; ce qu'il y a de certain, c'est qu'ils se sont montrés d'excellents chasseurs pendant au moins 15 millions d'années.

Thylacoleo carnifex : Plus connu sous le nom de lion marsupial ou « tueur d'opossums ». C'était un carnivore. Une paire d'incisives de 7,5 cm et une énorme griffe à chaque membre postérieur semblent indiquer qu'il lacérait la proie puis qu'il l'égorgeait, mordant au travers de la cage thoracique pour se frayer un chemin vers les organes internes tout en laissant le reste du squelette pratiquement intact (comme le fait le guépard). Le Thylacoleo avait une colonne vertébrale flexible et de longues pattes puissantes. De toute évidence, il était bien adapté au saut, au grimper et à la course. Son extinction accompagna celle des marsupiaux géants.

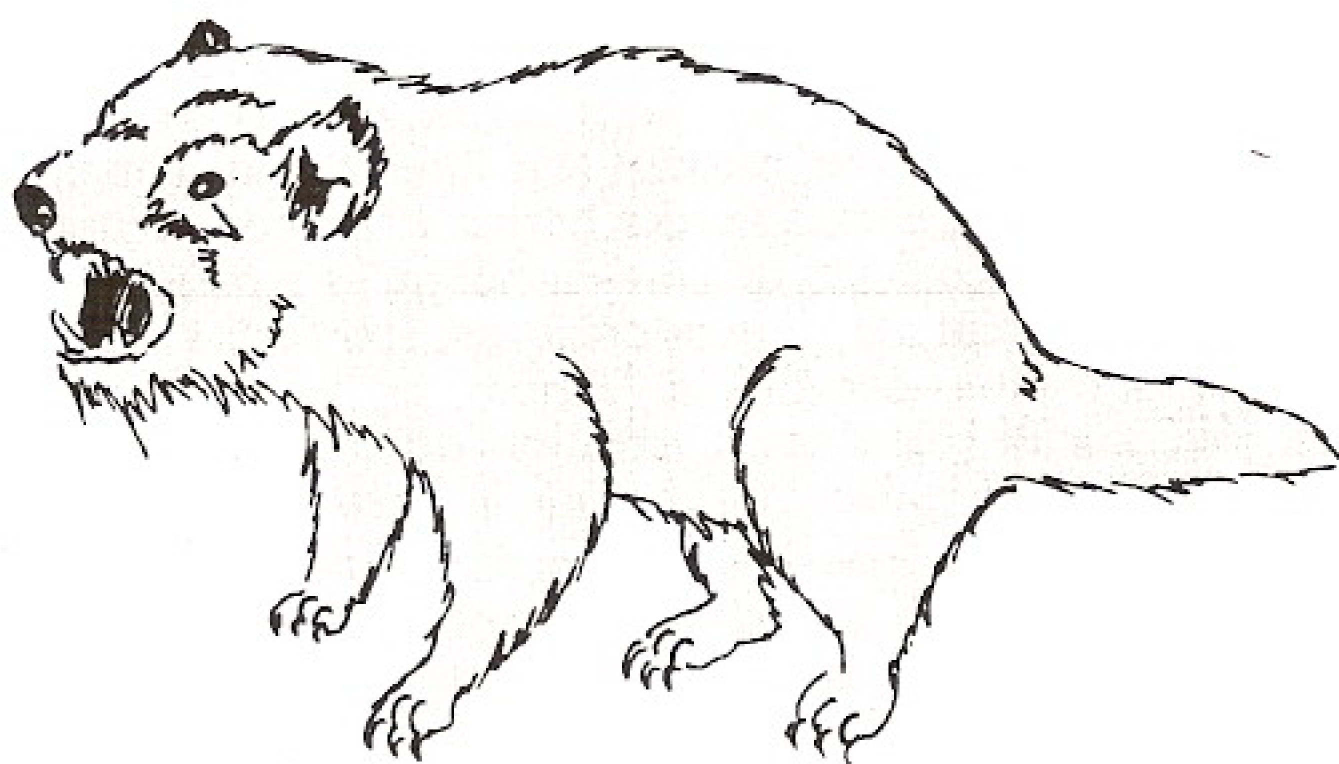
Thylacoleo carnifex.



Dans le paysage de l'Ere des Glaciations, figuraient également des wallabies aussi grands que des ânes, des kangourous arboricoles géants et des échidnés.

On ignore les causes exactes de la disparition de la faune géante. Les Aborigènes, par leur méthode de chasse avec des torches, amenèrent des modifications radicales dans la flore australienne en transformant de vastes étendues boisées en terrain découvert et il est plausible que cette mutation ait entraîné graduellement l'extinction de la faune géante. L'aridité croissante du continent les affecta sans doute également. L'extinction de bon nombre des Diprotodontidés coïncide avec une diversité croissante intervenant chez les kangourous ; il se peut qu'une rivalité entre les deux espèces ait précipité le déclin de la première. La faune géante survécut aux côtés des Aborigènes pendant probablement 50 000 ans. Son extinction ne fut ni soudaine ni dramatique.

Diable de Tasmanie.



* « Les Montagnes Hallucinées » : cette nouvelle figure dans le recueil « Dans l'Abîme du Temps ». (N.d.T.)

Les Créatures du Temps du Rêve

Toutes sortes d'habitants demeurent en Alcheringa ;
Il arrive qu'en de rares occasions ils fassent irruption
dans le monde de l'éveil...

La plupart des hôtes du Temps du Rêve n'ont que peu de rapports avec le Mythe de Cthulhu. Ils habitent le Temps du Rêve au même titre que les entités ne relevant pas de ce Mythe vivent dans les Contrées du Rêve Terrestres. (Cf. le supplément édité par Chaosium : **Les Contrées du Rêve de H.P. Lovecraft.)** Les descriptions de créatures qui vont suivre ne sont que pures interprétations de la part de Chaosium.

Plusieurs espèces parmi la faune géante du Pléistocène furent l'objet de mythes après leur extinction, enjolivées de quelques adjonctions fantasmagoriques. Elles figurent dans les descriptions d'animaux.

Arkaroo

(Race Indépendante Inférieure)

Cela ne fait aucun doute : les Arkaroo du Temps du Rêve Australien appartiennent au peuple serpent. Pour être précis, ce sont des habitants des Contrées du Rêve Terrestres, qui de toute évidence ont également investi les Contrées du Rêve Australiennes.

Bunyips

(Race Indépendante Supérieure)

Description : Ces créatures sont intermédiaires entre un crocodile et un énorme phoque. Leurs yeux luisent comme des charbons ardents et leur peau est une juxtaposition contre nature de fourrure, d'écailles et de plumes. Ils nagent en se propulsant avec leurs palmes puissantes, et à terre, ils se déplacent sur leurs pattes postérieures, atteignant alors une stature de près de quatre mètres. Ils ne font pas de bruit, sauf lorsqu'ils poussent leur cri de chasse (qui peut aussi bien être un lugubre hurlement à la mort qu'une clameur de haine sauvage, un rugissement de rage et de faim). Ils sont armés de longues griffes et étouffent leur proie. Ils préfèrent dévorer les femmes plutôt que les hommes. Ils ont un ascendant sur les corps liquides et peuvent au gré de leur caprice faire monter ou descendre le niveau des eaux. On ne parvient jamais à les photographier, ce qui confirme leur caractère surnaturel.

Notes : Les Bunyips sont des monstres gigantesques, à la limite de l'imagination humaine. Ils sont dotés d'une épouvantable intelligence issue des temps reculés et ne peuvent mourir de mort naturelle. Ils se cachent silencieusement au sein de sombres billabongs solitaires, ou dans l'obscurité des plans d'eau calme. Pleins de ruse et de sagacité machiavélique, ils attendent que les gens s'approchent de l'eau pour les entraîner et les dévorer. Lorsqu'un Bunyip est l'hôte d'un cours d'eau, un certain air de désolation règne sur ce dernier ; les rives et le sol avoisinant sont minés par un réseau de sombres galeries jonchées de roseaux, qui permet au monstre de s'éloigner sous terre à une distance surprenante du point d'eau. Autour de celui-ci, les marais grouillent de gibier, qui sert d'appât au Bunyip pour attirer ses victimes vers une horrible fin. La plupart des Bunyips restent attachés à un endroit particulier. Les êtres humains les laissent tranquilles. Si des chasses délibérées les dérangent et les mettent en colère, ils peuvent répandre la maladie et la mort sur ceux qui les ont offensés.

Selon les croyances aborigènes, la majorité des Bunyips auraient été créés dans le Temps du Rêve. Les quelques spécimens nés à une date postérieure seraient le résultat d'actes contre nature et destructeurs. Par exemple, près des monts MacPherson, à la frontière entre la Nouvelle Galles du Sud et le Queensland, un kangourou fut acculé à sauter dans un billabong par les deux meilleurs chiens de chasse que la terre ait jamais portés : Burrajahnee et Inneroogun. Les deux chiens furent tués et mangés, à la place du kangourou perdu, par des gens qui non seulement avaient d'autres aliments, mais encore savaient que ces animaux étaient la seule compagnie de leur propriétaire, un malheureux vieillard. D'après les Aborigènes, la conséquence surnaturelle de ce forfait fut que le kangourou se métamorphosa en un Bunyip.

Chacune des tribus qui vivaient à proximité de marais ou de tourbières connaissaient des histoires de Bunyips, mais sous différents noms : *Mu-ru-bul,* par exemple, ou *Tu-ru-dun.* Ce sont les tribus de l'Ouest du Murray qui les ont appelés Bunyips.

Il existe peu de défenses efficaces contre ces monstres — ils sont bien trop puissants. Les Européens qui en ont rencontré n'y ont réchappé qu'en s'enfuyant très vite, ou en restant d'une immobilité absolue et en ayant beaucoup de chance. Les Aborigènes connaissaient quelques pratiques magiques pour les tenir en échec, mais ce savoir fut quasiment perdu lorsque l'invasion des blancs provoqua l'effondrement de leur culture. Les bunyips détestent la lumière vive, les bruits soudains ou forts et les sorcelleries dont il a été fait mention plus haut.

Le Bunyip mène une attaque par morsure et une par Etreinte par round de combat. Une attaque par Etreinte n'entraîne pas directement de dommages, mais la victime est clouée dans les griffes du monstre et prend automatiquement 5D6 points de dommages au cours du round suivant (et de ceux d'après, au cas où les dommages de 5D6 ne lui auraient pas été immédiatement fatals). Pour s'échapper, le seul moyen est de surpasser la FOR du Bunyip avec la sienne. Cependant, si le Bunyip est chassé ou repoussé au moment où il vient juste de saisir sa proie, il y a quelques chances pour qu'il laisse tomber cette victime avant de lui avoir infligé des morsures graves.

BUNYIPS

Caractéristiques		Moyenne
FOR	10D6+10	45
CON	4D6+12	26
TAI	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POU	10D6	35
DEX	3D6+6	16-17
PVie		36

Déplacement 10/16 à la nage.

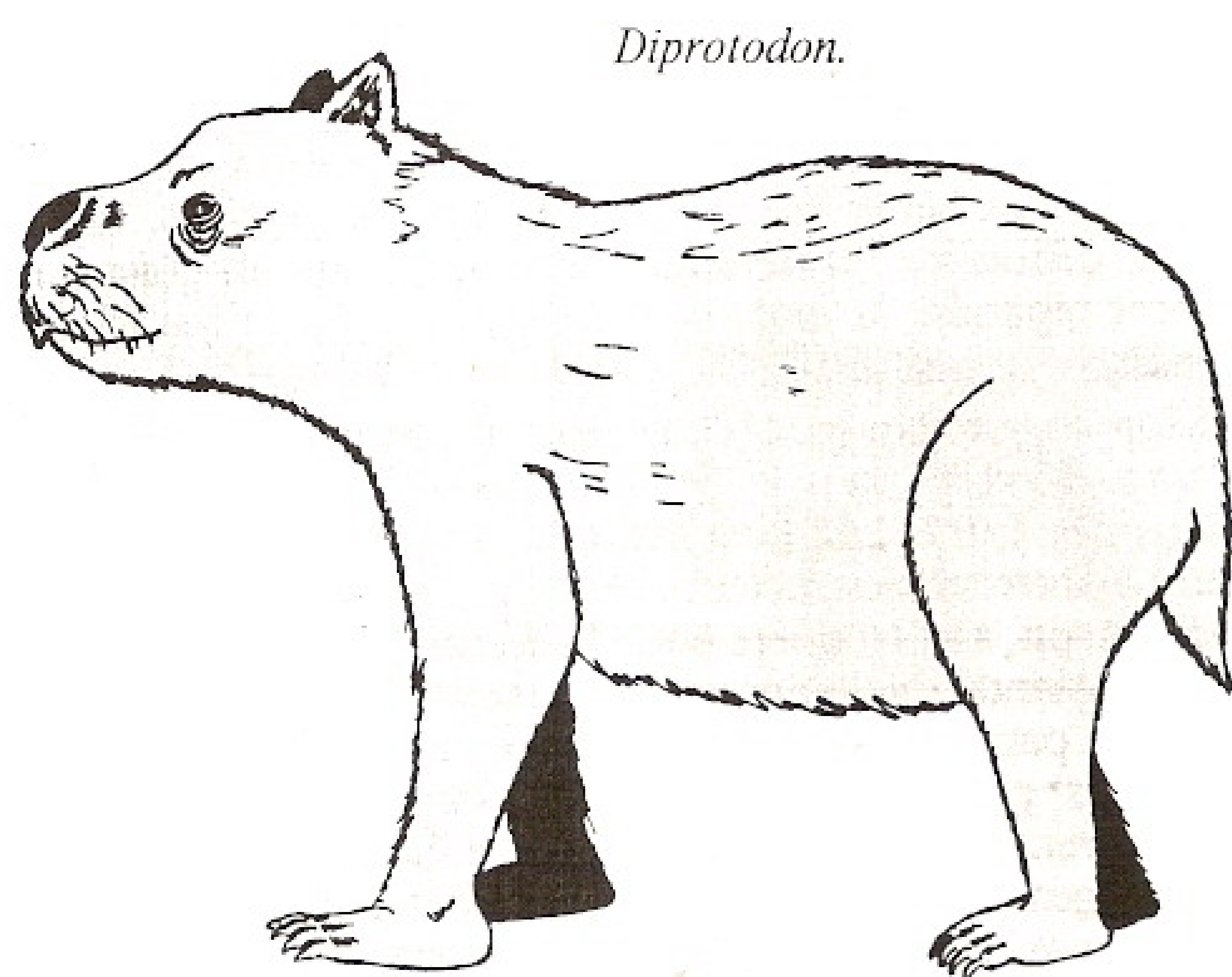
Armes : Morsure 65 %, dommages 1D10+5D6.
Griffes 65 %, au second round d'attaque, infligent à la victime 5D6 points de dommages.

Armure : 10 points de peau couverte de fourrure, d'écailles ou de plumes.

Sorts : Un Bunyip peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau de sa mare ou de son billabong.

Compétences : Sentir Vie 95 %, Nager Discrètement 95 %.

SAN : Voir un Bunyip coûte 1/1D10 points de SAN.
L'entendre hurler, 1/1D3.


Diprotodon.

Diprotodons

(Animaux)

Description : Ces animaux ressemblaient un peu à des wombats ayant une taille de rhinocéros. L'espèce décrite ici constitue le plus grand marsupial que l'on connaisse : il s'agit du Diprotodon Optatum — 3 m de long, 1,80 m au garrot. Il se peut qu'il ait été doté d'une courte trompe.

Notes : Les Diprotodons étaient un sous-ordre de quadrupèdes marsupiaux herbivores, qui se développèrent entre le Miocène récent et 20 000 ans. On en rencontre dans le Temps du Rêve, où on peut les chasser. Le bonus aux dommages de la morsure du Diprotodon est égal à la moitié du bonus aux dommages de la créature.

DIPROTODONS

Caractéristiques		Moyenne
FOR	4D6+12	26
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+24	38
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
PVie		28

Déplacement 8

Armes : Morsure 25 %, Dommages 1D3+3D3

Armure : 6 points de peau.

Compétences : Flairer Intrus 45 %.

SAN : Voir un Diprotodon ne coûte aucun point de SAN.

Jannoks

(Race Indépendante Inférieure)

Description : Ce sont des créatures humanoïdes hybrides ressemblant à des oiseaux. Des plumes se hérissent sur leur tête, leur dos et le long de leurs bras, et leurs jambes écailleuses s'achèvent de trois orteils griffus. Leurs faciès sont constitués d'une repoussante combinaison : un bec grossier et corné sur un crâne humain.

Notes : On parle de ces créatures dans le centre, le sud et l'ouest de l'Australie. Sur, un coup de sifflet, elles peuvent faire venir des Willy Willies (démons de poussière) en dépensant un Point de Magie et en décrivant un geste tournoyant particulier. Les Jannoks peuvent se déplacer au sein des Willy Willies ; ils sont alors invisibles, mais pas intangibles.

Les Jannoks peuvent également se servir des willy willies pour attaquer un ennemi, en le coiffant d'un tourbillon de poussière et de sable. La victime peut rompre le Willy Willy, si elle réussit un jet d'attaque avec une arme appropriée. Les armes susceptibles d'empaler et toutes les armes à feu ne peuvent lui causer aucun dommage ; par contre, une massue ou un boomerang, en coupant les filets d'air qui l'animent, sont à même de lui infliger des dommages appropriés. Un coup de poing ou de pied, même, peut contribuer à le briser. Un Willy Willy possède 1D10 Points de Vie pour chaque Point de Magie que le Jannok a investi pour le créer. On considère que cette trombe en miniature a une DEX de 25.

JANNOKS

Caractéristiques		Moyenne
FOR	3D6	10-11
CON	4D6	14
TAIL	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POU	5D6	17-18
DEX	3D6+6	16-17
PVie		36

Déplacement 13

Armes : Lance Jetée 40 %, Dommages 1D6+1.
Boomerang 40 %, Dommages 1D8.
Willy Willy (automatique), Dommages 1D3.

Armure : 1 point de plumes. Lorsqu'il est invisible à l'intérieur d'un willy-willy, les chances de toucher un Jannock sont réduites de moitié.

Sorts : Tous les Jannocks connaissent au minimum 1D8 sorts. Tous peuvent aussi convoquer des Willy Willies en dépensant des points de magie.

Compétences : Monter un Willy Willy 90 %.

SAN : 0/1D6.

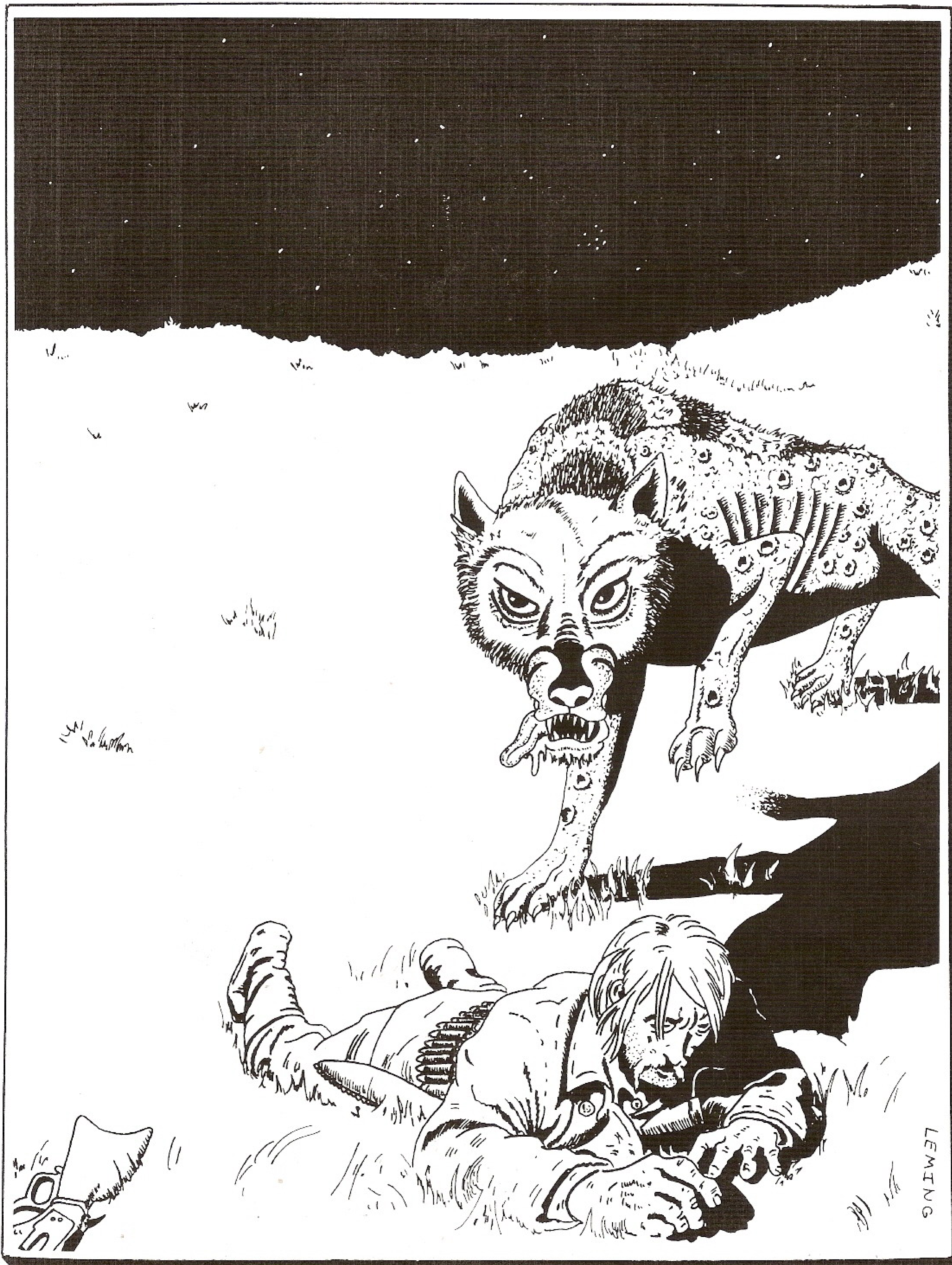
Jugi

(Race Indépendante Inférieure)

Description : On parle de cette créature dans la région de la Rivière Darling. C'est un gigantesque chien-esprit noir. Ses yeux sont disproportionnés : énormes et protubérants. Lorsqu'on s'approche suffisamment pour le voir clairement, il devient évident qu'en dépit d'une ressemblance générale superficielle, cette chose n'est pas du tout un chien.

Notes : En dehors de l'Australie, des chiens-esprits analogues à celui-ci ont fait parler d'eux en de nombreux endroits. En Angleterre, par exemple, les histoires de spectres de chiens noirs sont légion. Nul doute que toutes ces créatures ont une origine similaire ; les Contrées du Rêve, peut-être, ou quelque autre source plus sinistre...

Un Jugi a le pouvoir de démoraliser ses ennemis, en posant simplement sur lui le regard de ses immenses yeux. Si la victime ne parvient pas à résister avec ses Points de Magie contre ceux du Jugi, la terreur la gagne et elle doit tenter de s'enfuir.



Kurpannga.

Si elle est alors acculée ou forcée à combattre de quelque autre manière, toutes ses compétences d'attaque se trouvent réduites de moitié, Parer et Esquiver restant toutefois intactes. Réussir un Jet d'Idée permet à une victime démoralisée de rester et de se battre, même si elle n'y est pas acculée ; mais les attaques sont toujours réduites de moitié. Le Jugi quant à lui ne peut pas mener d'attaque dans un round où il utilise déjà son regard démoralisant.

Si un Jugi est frappé par une quelconque arme physique, celui qui a porté le coup prend 1D8 points de dommages directs dans ses Points de Vie. Le Jugi prend également des dommages, bien sûr. S'ils le veulent, ou s'ils sont tués, ces êtres peuvent se dissoudre en brume, retournant dans leur lieu d'origine.

JUGIS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
INT	2D6	7
POU	2D6+8	15
DEX	3D6	10-11
PVie		14

Déplacement 15

Armes : Morsure 50 %, Dommages 1D8+1D6.
Regard (automatique), Dommages : peur.

Armure : 3 points de peau, plus 1D8 points de dommages que prennent les attaquants.

Sorts : Regard démoralisant. Un Jugi muni d'une INT de 12 ou plus connaît 1D4 sorts.

Compétences : Discrétion 75 %.

SAN : 0/1D4. Le regard de la créature fait perdre 1D4 points de SAN supplémentaires.

Kurpannga

(Grand Ancien)

Description : C'est un démon-dingo que l'on trouve en Australie Centrale. Il est entièrement glabre, à l'exception d'une crête de poils raides courant le long de son échine et d'une touffe à l'extrémité de sa queue. Ses dents, en nombre impressionnant, sont terriblement acérées, évoquant davantage celles d'un crocodile ou d'un dinosaure carnivore que celles d'un dingo.

Culte : Les wirrunen légendaires des Graines de Mulga ont créé Kurpannga dans le Temps du Rêve et ont empli sa carcasse d'une malice si grande qu'elle peut durer toujours. Kurpannga n'a pas de culte ; il est un agent de destruction et rien d'autre.

Notes : Le seul fait de se trouver à moins de dix mètres de Kurpannga coûte à chacun de ceux qui sont présents un point de CON à chaque round. Au lieu de mordre, il peut aboyer, hurler ou gémir au cours d'un round ; tout ce qui se trouve à portée d'oreille doit alors résister contre ses Points de Magie sur la table de résistance, ou bien perdre 1D6 Points de Magie. Si les Points de Vie de Kurpannga sont réduits à 0, il est forcé de retourner dans le Temps du Rêve. Mais les mortels ne peuvent le mettre à mort...

KURPANNGA

Caractéristiques	
FOR	65
CON	52
TAI	28
INT	12
POU	28
DEX	20
PVie	40
Déplacement	30

Armes : Morsure 90 %, Dommages 6D6.
Présence (automatique), 1 point de CON.
Aboiement (automatique), perte de 1D6 Points de Magie si échec à la résistance.

Armure : 8 points de peau.

Sorts : Kurpannga a le don de flétrir le sol qu'il foule. A dix mètres de part et d'autre de sa trace, la terre s'en trouve empoisonnée pendant le cycle de croissance suivant. Toutes les plantes qui se développent sont tordues et difformes et tout animal qui s'en nourrit tombe malade et meurt.

SAN : 1/1D10.

Lions Marsupiaux

(Thylacoleo Carnifex ; animaux)

Description : Carnivore également connu sous le nom de « tueur d'opossums ». Il ressemblait passablement à un félin, mais sa dentition se rapprochait davantage de celle d'un rongeur. Cet animal était doté de deux incisives particulièrement longues et ses membres postérieurs étaient armés chacun d'une énorme griffe. Son échine flexible et ses longues pattes puissantes en faisaient un être bien adapté au saut, à l'escalade et à la course.

A chaque round, il attaque avec une morsure et deux griffures avant. Si ces dernières font mouche, il lacère également la victime avec ses griffes postérieures.

LION MARSUPIAL

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
PVie		14

Déplacement 10

Armes : Morsure 30 %, Dommages 1D8+1D6.

Griffe Avant 40 %, Dommages 1D6+1D6.
Griffe Arrière 80 %, Dommages 2D8+1D6.

Armure : 1 point de peau.

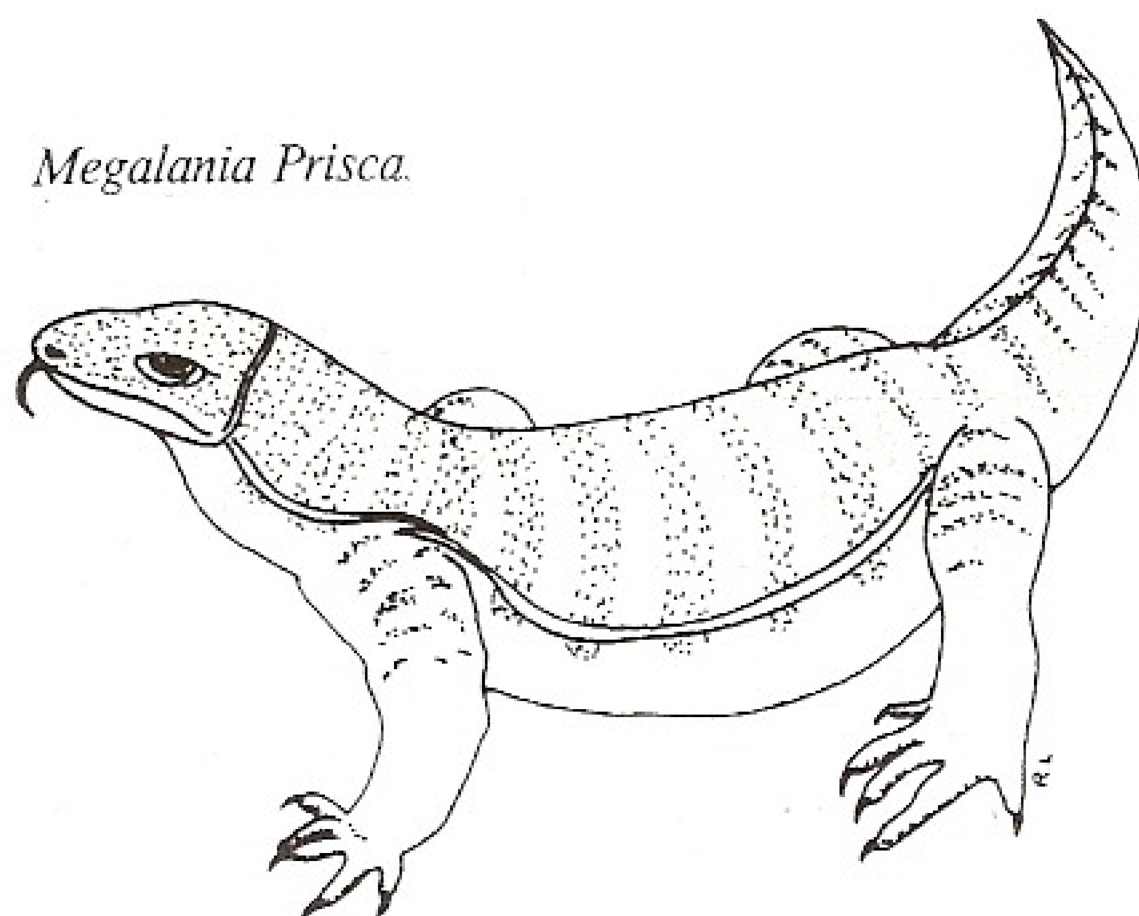
SAN : voir un lion marsupial n'occasionne aucune perte de SAN.

Megalania Prisca

(Animaux)

Description : Ces goannas gigantesques (sortes de lézards) atteignaient 8 m de long et pesaient jusqu'à 600 kg. Ce furent les plus grands prédateurs terrestres du Pléistocène Australien, et ils sillonnaient probablement les régions de l'intérieur. Un dragon Komodo peut abattre une vache en lui sectionnant les jarrets ; il est à présumer que les plus grands et les plus forts des Megalania en faisaient autant avec les diprotodons. Il peut mener deux attaques par round, une par morsure et une par griffure.

Megalania Prisca.



MEGALANIA PRISCA

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	6D6+18	39
CON	3D6+9	19-20
TAI	6D6+18	39
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie		30

Déplacement 7

Armes : Morsure 60 %, Dommages 1D8+3D6.
Griffe 40 %, Dommages 1D6+3D6.

Armure : 9 points de peau.

SAN : on ne pert aucun point de SAN en voyant un de ces animaux.

Mihirungs

(Animaux)

Description : Ce sont de gigantesques oiseaux inaptes au vol. Ce sous-ordre comprend le Geryonis, un oiseau présentant des traits communs avec le Moa, dont le bec mesure une trentaine de centimètres et le Dromornis Stirtoni, l'oiseau le plus grand du monde, surpassant même en taille l'Aepyornis, l'oiseau-éléphant de Madagascar. Le Dromornis mesurait jusqu'à trois mètres de haut et pesait au moins une demi-tonne.

Notes : Nous avons tiré ce nom d'une légende aborigène sur le Temps du Rêve provenant de l'ouest de l'Etat de Victoria, se rapportant à des mihirungs paring-mal, « oiseaux géants », qui vivaient, suivant la tradition orale, à l'époque où les volcans étaient en activité dans cette région. Les Mihirungs étaient végétariens et essaimèrent sur tout le continent. Il y a 7 000 ans, il en survivait au moins quelques espèces.

Un coup de bec décoché par un Mihirung inflige des dommages égaux au double de son bonus aux dommages. Comme beaucoup d'autres grands volatiles, le Mihirung est dangereux lorsqu'on le cerne ou qu'on le surprend. A chaque round, il peut à la fois donner un coup de bec et une ruade.

MIHIRUNGS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	4D6+9	23
CON	4D6	14
TAI	4D6+15	29
POU	1D6+6	9-10
DEX	4D6	14
PVie		23

Déplacement 18

Armes : Bec 40 %, Dommages 2D6.
Ruade 60 %, ID8+2D6.

Armure : 4 points de plumes.

SAN : Voir un Mihirung n'entraîne aucune perte de SAN.

Mimis

(Race Indépendante Inférieure)

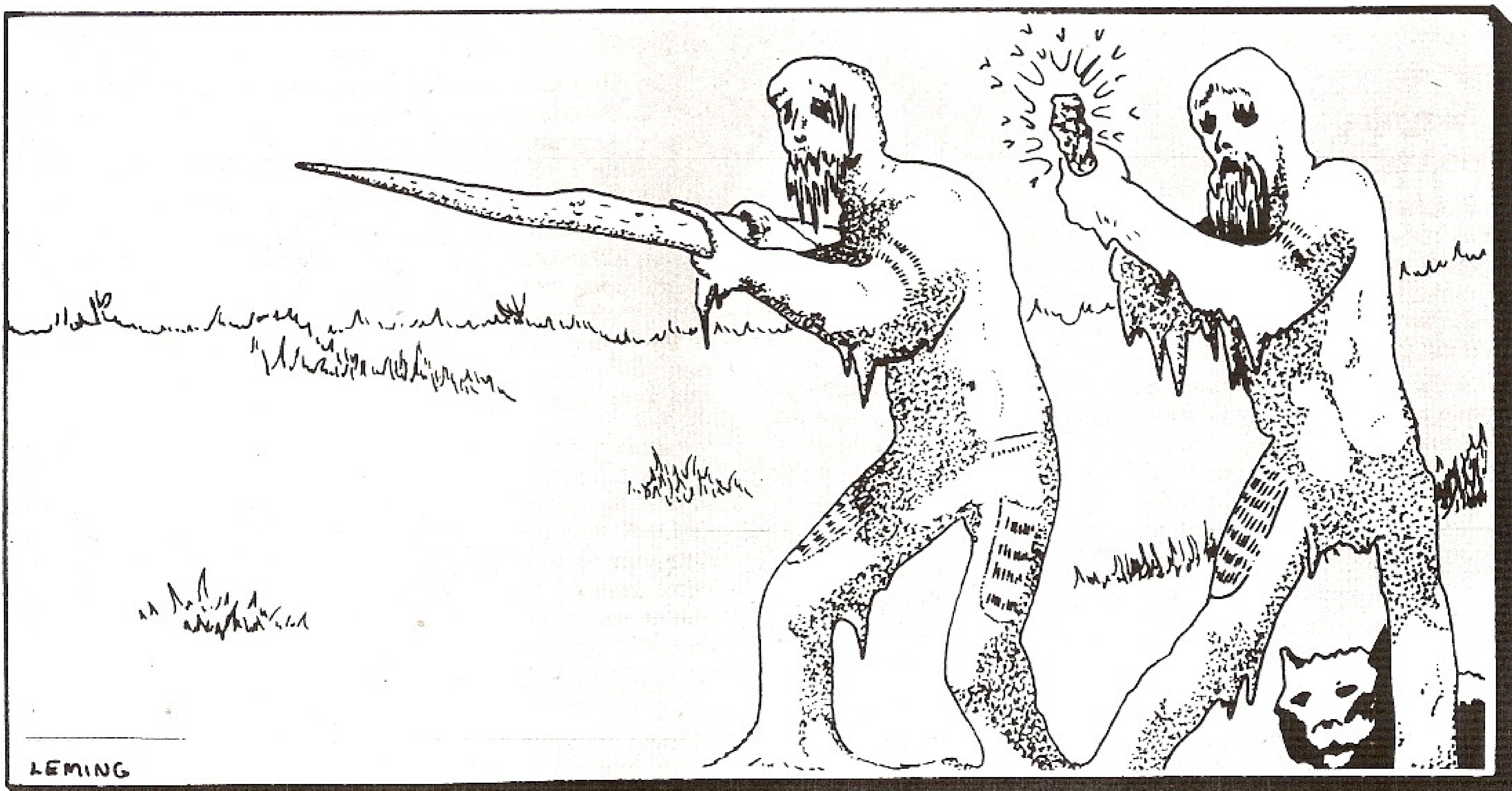
Description : Ce sont des esprits chasseurs extrêmement doués, qui furent les habitants originels de l'Australie septentrionale. Ces créatures minces comme des baguettes ont une taille supérieure à celle des humains et sont aussi légères que des fétus de paille.

Notes : Ce sont les Mimis qui ont appris aux hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mimies les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de 20 000 ans. Les Mimis peuvent ouvrir les rocs d'un doigt et se glisser à l'intérieur pour se cacher ; ils les scellent derrière eux selon la même manière. Ces étranges créatures ne s'aventurent pas hors de leurs rochers s'il y a le moindre souffle de vent, par peur d'être balayés et brisés.

Si un investigateur tente de conclure un marché avec un Mimi (une offrande constituée d'ignames ou, pourquoi pas, de bonbons conviendrait parfaitement), il sera entendu et on lui répondra, mais de bien curieuse manière : le Mimi peindra ses réponses à une vitesse vertigineuse sur les roches avoisinantes.

Les Mimis sont dangereux. Celui qui mange de leur nourriture se transforme en l'un d'eux 1D3 heures plus tard. Les

Ninya.



femmes mimies ne sont pas aussi émaciés que les hommes et se parent de fort jolies poitrines. Celui qui a des rapports sexuels avec l'une d'entre elles se transforme également en Mimi 1D3 heures plus tard. Cette mutation est irréversible ; un investigateur frappé d'un tel destin devient une créature du Temps du Rêve — ce personnage ne peut plus être joué. Parfois, lorsque les Mimis sont pris de colère contre un homme, au lieu de le tuer, ils dévorent toute la chair de sa face, le laissant en vie, mais défiguré d'horrible façon.

Lorsqu'un personnage est touché par la lance enchantée d'un Mimi, il doit mettre en compétition les Points de Vie qui lui restent encore contre les dommages infligés par la lance sur la table de résistance. Si ce sont les dommages qui prennent le pas, il meurt. Il survit dans le cas contraire.

Les Mimis s'élancent et glissent dans les airs comme des poissons dans l'eau. A chaque round, ils peuvent conjuguer leur compétence en Esquiver avec une attaque contre toutes celles dirigées contre eux. Ils peuvent même Esquiver les balles ! Les seules attaques auxquelles ils ne puissent se soustraire de cette manière sont celles à rayon d'effet, comme les explosifs ou les tempêtes.

MIMIS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	7D6	24-25
CON	2D6	19
TAI	2D6+12	19
INT	4D6	14
POU	4D6+6	20
DEX	10D6	35
PVie		12

Déplacement 12

Armes : Lance 80 %, Dommages 1D6+3D6+ spéciaux.

Armures : Aucune.

Sorts : Les Mimis ont beaucoup de dons particuliers, comme celui de se cacher à l'intérieur des rochers. Tous les Mimis connaissent au moins 1D4 sorts.

Compétences : Esquiver 100 % : cette compétence est réduite temporairement de 1 % pour chaque attaque supplémentaire que le Mimi doit esquiver au cours d'un même round. Il en découle que si un attaquant vide un chargeur de mitrailleuse Thomson dans la direction d'un Mimi et que 12 impacts touchent la créature, elle devra effectuer 12 jets successifs en Esquiver, le premier ayant 100 % de chances de succès, le second 99 % et ainsi de suite ; au dernier, elle n'aura plus que 89 % de chances.

SAN : 0/1D6.

Narghun

(Race Indépendante Supérieure)

Description : On parle des Narghun en Australie du sud-est. Ils ressemblent à des pierres ou des rochers. Ils peuvent se déplacer en roulant, ou bien en se traînant lentement sur le sable. Ils peuvent également remuer des parties de leur corps de pierre avec force grincements, mais lorsqu'ils sont immobiles, ils sont solides comme le roc.

Notes : Les Narghun sont des monstres de pierre plus vieux que le temps. Ils ne peuvent mourir, mais subissent l'érosion comme le ferait une roche normale. Tout fragment arraché à un Narghun en devient un autre, plus petit ; leur taille varie de l'énorme rocher à l'infime gravillon. En général, ils se déplacent de nuit. Parmi d'autres êtres vivants, ils tuent parfois les hommes pour les manger.

Un Narghun peut mener une attaque par round. Il est à même d'entr'ouvrir son corps, faisant naître une fissure qui se referme soudainement, infligeant une terrible morsure broyant la victime. Ou bien, il peut se contenter de passer sur elle, ou de lui tomber dessus pour l'écraser. La morsure inflige des dommages égaux au bonus aux dommages du Narghun multiplié par deux, ou à un minimum de 1D3 points. L'écrasement cause des dommages égaux au bonus aux dommages de la créature, et peut attaquer simultanément plusieurs victimes, du moment qu'elles se trouvent rassemblées sur une zone dont la largeur n'excède pas un mètre par groupe de 10 points de TAI du Narghun.

NARGHUN

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	2 à 40D6	2-140
CON	10D6+12	35
TAI	1-20D6	1-70
INT	2D6	7
POU	4D6	14
DEX	1D6	3-4
PVie		18-53

Déplacement 1D6 par round

Armes : Morsure 50 %, Dommages 1D3 à 24D6.
Rouler : 75 %, Dommages 0 à 12D6.

Armure : Aucune, mais les Narghuns sont insensibles à toute attaque qui n'est pas susceptible d'endommager le roc. Les haches et les armes à feu, par exemple, sont sans effet. Un explosif ne peut faire quelque mal au Narghun qu'à la condition qu'il ait été posé dans une fissure. La créature est brisée, mais pas tuée ; elle donne naissance ainsi à un nombre approprié de petits Narghuns, dont la FOR, la CON et la TAI additionnées sont égales au total de celles de la créature d'origine. Pour tuer vraiment un Narghun, il faut réduire en poussière ses morceaux, ou les dissoudre dans l'acide.

Sorts : Normalement, aucun.

SAN : Lorqu'on voit un Narghun en pleine action, on perd 0/1D6 points de SAN, mais il n'en coûte aucun d'en apercevoir un au repos.

Ninya

(Race Indépendante Inférieure)

Description : Ces créatures d'Australie centrale ressemblent aux Aborigènes, si ce n'est que leur corps est perpétuellement blanc de givre et que leurs sourcils ne sont qu'un amas de glaçons. Leurs yeux sont bleus et leur sang blanc.

Notes : Ces esprits demeurent sous deux lacs salés, à une vingtaine de kilomètres au nord du Mont Connor (une masse de quartzite d'une centaine de mètres de haut, dont le sommet plat est pratiquement impossible à atteindre par escalade). Les Ninya sont égoïstes, tyranniques et gourmands. Pendant l'été, ils vivent sous leurs lacs, dans d'immenses cavernes au sein desquelles hurle toujours une tempête glaciale. En hiver, ils voyagent au travers des rochers.

Les Aborigènes savaient quand les Ninyas étaient sortis : tout le monde ramenait des coupures aux pieds ; ces blessures étaient attribuées à la glace qui accompagne ces esprits. Lorsqu'un certain mirage apparaissait dans le désert, donnant l'impression que le paysage se détachait et flottait à l'envers, les hommes se rassemblaient autour du feu de camp et ils psalmodiaient un chant dont le pouvoir était d'abord de remettre les arbres en place, puis de chasser les Ninyas pour qu'ils retournent dans leur demeure souterraine. Les femmes et les jeunes filles pouvaient à l'inverse appeler les Ninyas pour un temps très bref pendant la saison chaude, afin de faire venir une brise rafraîchissante.

Les Ninyas exsudent un froid mordant. Toute personne se trouvant à moins de vingt mètres d'un Ninya, à moins qu'elle ne soit bien isolée dans des vêtements chauds, voit sa FOR et sa DEX diminuer de 1 point par minute d'exposition. Toute personne se trouvant à moins de 3 m d'un Ninya voit cette perte passer à un point par round. La présence de plusieurs Ninya accroît la portée de cet effet, mais la perte de FOR et de DEX demeure la même.

Par exemple, se trouver à une distance de 240 mètres d'une bande de 12 Ninya coûterait 1 point par minute et à 36 mètres, un point par round. Chaque heure passée à se reposer et à se réchauffer permet de récupérer un point de FOR et de DEX perdu à cause de cet effet. Si la FOR ou la DEX



Rencontre avec un Ngarang.

sont réduites à 0, la victime meurt de froid.

Les Ninya se battent avec des armes de glace. Outre les dommages habituels, la victime perd 1D4 points en FOR et autant en DEX si elle est touchée ; ces points pouvant être récupérés comme sus-décrit.

NINYA

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	4D6	14
CON	4D6	14
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	4D6	14
DEX	3D6	10-11
PVie		14

Déplacement 10

Armes : Chandelle de glace 50 %, Dommages 1D8+1+1D4+1D4 points de FOR et autant en DEX.
Réfrigération (automatique), 1 point de FOR et 1 point de DEX.

Armure : Les Ninya ne peuvent être blessés que par des armes très chaudes, comme les brûlots, les torches ou les lames de couteaux portées au rouge ; ces armes là infligent des dommages normaux.

Sorts : Effectuer un jet en 1D100 pour chaque Ninya ; si le résultat est inférieur ou égal à son POU, il indique le nombre de sorts qu'il connaît.

Compétences : Sentir Vie 95 %, Nager Discrètement 95 %.

SAN : 0/1D4.

Ngarang

(Race Indépendante Inférieure)

Description : Ces créatures hantent le sud-est de l'Australie. Ce sont des êtres-arbres, aux chevelures et aux barbes longues et flottantes, aux bras démesurés et décharnés et aux jointures noueuses comme des branches.

Notes : Ils vivent à l'intérieur des protubérances que l'on trouve sur les racines des vieux gommiers immenses. Ce sont des mangeurs d'hommes et ils attirent les gens dans leurs demeures pour les y dévorer. Un Ngarang ne quitte pour ainsi dire jamais le Temps du Rêve. Si son arbre est endommagé ou tué, sa vengeance sera sanglante, mais il faudra qu'il fasse vite : il perd définitivement un point de POU pour chaque jour qui suit la mort de l'arbre, jusqu'à ce qu'il meure à son tour. Couper un tronc d'arbre ne veut pas dire que les racines soient tuées ; dans un cas pareil, le Ngarang cherchera certainement à prendre une revanche sur celui qui a défiguré sa demeure, mais il ne perdra pas de POU.

NGARANG

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	8D6	28
CON	4D6	14
TAI	3D6+6	16-17
INT	3D6	10-11
POU	4D6	14
DEX	3D6	10-11
PVie		16

Déplacement 6

Armes : Poing 50 %, Dommages 1D6+2D6.
Etreinte 50 %, Dommages spéciaux.

Armure : 10 points de peau semblable à de l'écorce. Un Ngarang peut s'éclipser à son gré à l'intérieur de son arbre, et là on ne peut plus le blesser, bien qu'on puisse détruire son gîte.

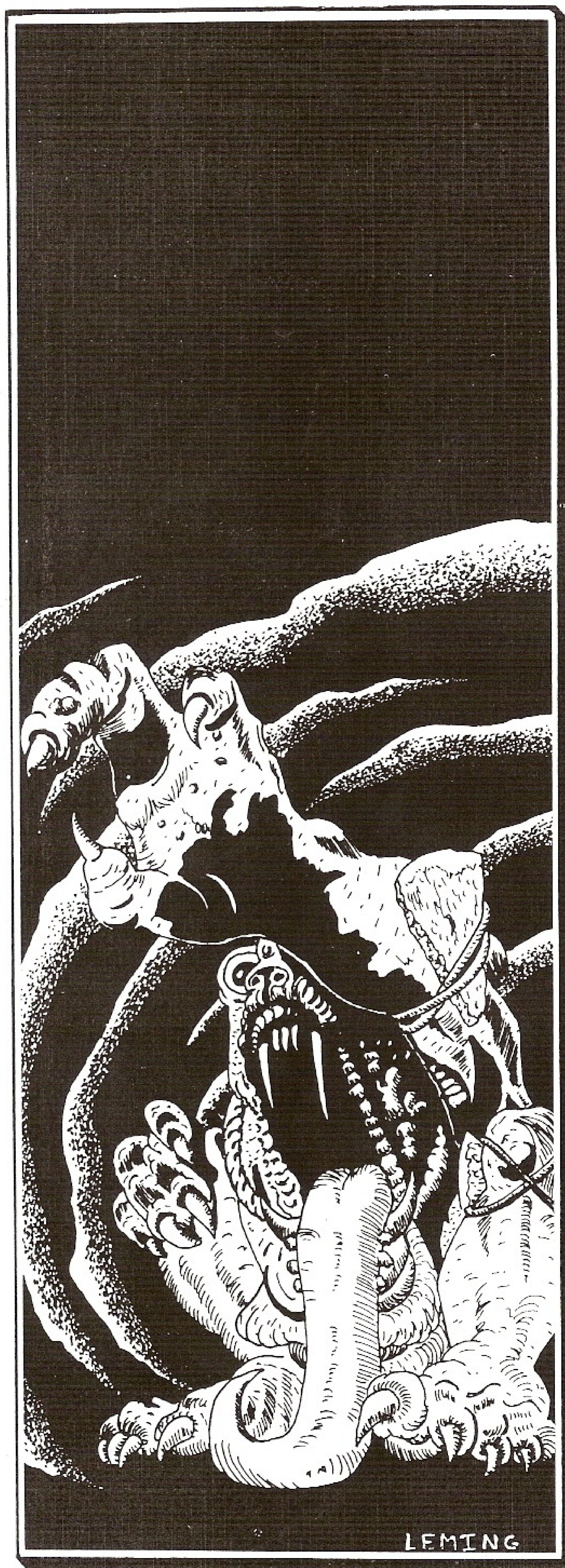
Sorts : Un Ngarang d'une INT de 14 ou plus connaît 1D6 sorts.

SAN : 0/1D6.

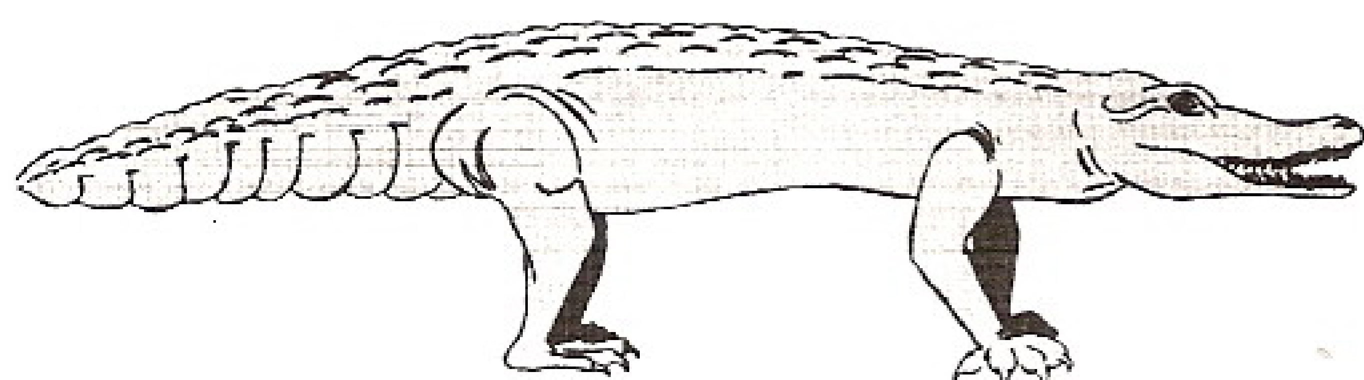
Quinkania Fortirostrums

(Animaux)

Description : Ce sont des crocodiles dont la taille varie entre 1,80 m et 3 m de long, et qui sont adaptés à la vie terrestre.



Un Quinkan.



Quinkania fortirostrum.

Leur museau et leur queue sont plus courts et leurs pattes plus longues que ceux des crocodiles ordinaires.

Notes : Ces créatures, ainsi que les Megalania, étaient les prédateurs naturels des herbivores de l'Australie préhistorique. Ils hantent encore les sous-bois du Temps du Rêve. Un Quinkania peut porter simultanément une morsure et un coup de queue, mais pas à l'encontre d'un même et unique adversaire.

QUINKANIA FORTIROSTRUMS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	2D6+12	19
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+12	19
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
PVie		16

Déplacement 6

Armes : Morsure 40 %, Dommages 1D10+1D6.
Coup de Queue 40 %, Dommages 1D6+1D6.

Armure : 6 points de peau.

SAN : Il n'y a aucune perte de SAN à la vue d'un Quinkania.

Quinkans (Quinkens)

(Race Inférieure de Serviteurs)

Description : On parle de ces créatures plus particulièrement sur la Péninsule d'York. Ce sont les esprits gardiens des grottes et des sites sacrés. Les peintures rupestres les représentent avec d'énormes yeux fixes et des bras écartés. Lorsqu'ils attaquent, ils volent dans les airs et frappent la victime dans le dos avec les haches de pierre qui sont fixées à leurs coudes et à leurs genoux.

Notes : Les Quinkans sont invoqués par un wirrunen ou une créature importante afin de protéger un lieu essentiel. En temps habituel, les Quinkans sont immatériels. En dehors des moments où ces créatures prennent une forme solide, on ne peut ni les blesser lors d'attaques physiques, ni être physiquement atteint par elles.

Leur mode d'attaque favori consiste à rester immatériels et à voler au travers de leur cible, en l'approchant de préférence par l'arrière, de sorte qu'elle ne puisse pas s'esquiver. Les haches de pierre fixées aux genoux et aux chevilles du Quinkan ne sont pas d'ordre immatériel, elles, et frappent la victime avec vigueur. A chaque passage, le Quinkan inflige quatre attaques : une pour chaque hache. Lorsqu'il se solidifie, il perd ses facultés de vol et ne peut plus utiliser ses haches de façon effective ; il peut alors mener trois attaques par round : deux griffures et une morsure.

En mordant, le Quinkan injecte un poison psychique, qui à son gré fait perdre à la victime 1D6 points d'une caractéristique choisie (i.e. FOR, CON, EDU), ou 2D6 points d'un pourcentage choisi (Points de Magie, Points de Vie, SAN), ou encore 3D6 points d'une compétence choisie ; les choix revenant bien sûr au Quinkan. Cette perte n'est pas immédiate : la victime perd les points à raison d'un par jour, jusqu'à ce que le nombre qui avait été déterminé lors du jet de dés soit atteint.

QUINKANS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	6D6	21
CON	3D6+15	25-26
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	3D6+12	22-23
DEX	2D6+12	19
PVie		18

Déplacement 12/40 en volant

Armes : Morsure 65 %, Dommages 1D8+1D4+ poison magique.
Griffe 75 %, Dommages 1D6+1D4.
Hache 50 %, Dommages 1D6+1+1D4.

Armure : Aucune, mais ils sont invulnérables à toutes les armes lorsqu'ils sont sous leur forme immatérielle. Les sorts de Magie peuvent les affecter.

Sorts : D'ordinaire, un Quinkan connaît 1D3 sorts.

Compétences : Sentir Vie 95 %, Nager Discrètement 95 %.

SAN : 0/1D8.

Wa-Tha-Guln-Darls

(Race Indépendante Inférieure)

Description : Ce sont des petites personnes du centre et du sud de l'Australie. Les Wha-tha-guln-darls ne mesurent qu'une cinquantaine de centimètres de haut, mais ils sont aussi coriaces que le bois de fer. Leur peau est dure et couverte de nodosités, et leur face est étrange, à moitié insectoïde.

Note : Ce peuple minuscule est paranoïaque à l'extrême. Ses membres ne font aucun feu par crainte des puissants esprits ennemis ; ils mangent leur viande crue, et ils clouent les intrus au plus profond de leurs ténébreuses fourmilières, leur faisant subir l'horreur d'une interminable agonie. Il vaut mieux les éviter ; cependant, s'il advient que quelqu'un les prévienne d'un danger, il se peut qu'ils aient suffisamment de reconnaissance envers cette personne pour lui concéder quelque menue faveur, comme celle de traverser leur territoire sans encourir de punition de leur part.

WA-THA-GULN-DARLS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	3D6+6	16-17
CON	10D6	35
TAI	1	1
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+3	13-14
PVie		18

Déplacement 7

Armes : Lance 50 %, Dommages 1D3.
Etreinte 50 %, Dommages spéciaux.

Armure : 6 points de peau.

Sorts : Un Wa-tha-guln-darl doté d'un INT de 17 ou plus connaît 1D6 sorts.

Compétences : Se Cacher 90 %, Discrétion 75 %.

SAN : 0/1D6.

Whowie (Yowie)

(Race Indépendante Inférieure)

Description : Cette horreur dont on a signalé l'existence dans la région de la Rivière Murray et en Nouvelle Galles du Sud ressemble à un lézard et mesure près de six mètres de long ; elle a six pattes griffues et une tête disproportionnée, évoquant quelque tyrannosaure accroupi.

Notes : Les Whowies sont des créatures amphibies qui vivent dans des grottes creusées dans les berges de rivières. Ce sont des chasseurs solitaires, qui attaquent et dévorent tout être doué de vie. Ils sont lents, mais excessivement opiniâtres. Lorsqu'un Whowie a flairé une victime et commence à la



A la frontière de l'Alcheringa

suivre à la trace, rien ne l'arrêtera tant qu'il ne l'aura pas attrapée, à moins qu'elle ne se soit enfuie du Temps du Rêve. Et si par quelque subterfuge le Whowie s'est introduit dans le monde réel, on ne saurait donner cher de la peau de sa proie...

Un Whowie est le centre vivant d'un cercle de pouvoir magique dont le rayon, exprimé en mètres, est égal à son POU. Tout sort lancé dans ce périmètre se trouve déformé et détourné au profit du Whowie. Si un sort est lancé dans le but de lui nuire, ses Points de Magie et/ou de POU viennent s'additionner à ceux du Whowie (à titre seulement temporaire, cependant ; un ou deux jours plus tard, les points ainsi gagnés se dissipent). Les créatures placées sous un sort de contrôle s'en trouvent libérées. Les créatures amenées par un sort d'invocation sont renvoyées là d'où elles sont venues, à moins qu'un jet en ID100 ne fasse sortir un nombre inférieur ou égal à leur POU. Les autres effets de magie sont altérés et tronqués de la même manière, au gré du Gardien.

WHOWIES

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	4D8+48	62
CON	2D6+16	23
TAI	4D6+24	38
POU	13D6+6	16-17
DEX	2D6	7
PVie		61

Déplacement 4

Armes : Morsure 90 %, Dommages 1D10+5D6. Griffe 90 %, 1D6+5D6.

Armure : 10 points de peau.

Sorts : Aucun, mais consulter le texte qui précède.

Compétences : Suivre une Piste 100 %.

SAN : 1/1D10.



Les Aventures

Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes

Où l'on verra une anodine réunion de famille se transformer en une dangereuse affaire : les investigateurs n'auront pas trop de toute leur astuce pour élucider ce mystère en dépit des réticences de toute une ville, et enrayer l'engrenage infernal du racisme et de la vengeance

Yirrimburra est une fiction, une synthèse de divers aspects des villes de province australiennes, à la fois réaliste et romanesque. Elle se trouve quelque part dans l'est de l'Etat de Victoria, non loin de Traralgon.

Au commencement...

Elles s'appelaient les Collines du Serpent. C'était leur nom, avant que les colons blancs ne viennent s'en emparer : les Collines du Serpent, à cause de Gunjal, le serpent qui fit les tours et les détours du Smith's Creek * avant qu'il ait un nom, avant même qu'il ait de l'eau. Il y a de cela longtemps, bien longtemps, dans le Temps du Rêve, Gunjal s'enfuit devant les lances de Baiami, le Père de Tout, et il fut transformé en pierre là où les collines du Gippsland naissent et s'élèvent au-dessus des plaines.

Là vivaient les Wotjobaluk. Ils chassaient les wallabies des collines, les émeus et les kangourous gris si rapides. Les femmes ramassaient les ignames, les lézards et les graines du scrub.

La loi disait : le prix d'une vie humaine est une autre vie humaine. Elle disait encore que si tous les hommes oubliaient la loi, alors elle mourrait et la vie mourrait avec elle. Pour ceux de la tribu, ceux qui obéissaient à la loi quittaient la terre après leur mort. Leurs esprits voyageaient, pas dans le Rêve, mais en réalité jusqu'au toit du ciel, le camp de Baiami. Là était la bonne terre que les hommes visitaient dans leur sommeil ; il y avait toujours de l'eau et du gibier en cet endroit. Voilà ce que disait la loi.

Les hommes blancs sont venus avec leur chevaux, leur bétail et leurs moutons. Ils ont amené les fusils qui tuaient plus vite que les lances. Les kangourous ont disparu, les wallabies ont disparu, il a fallu chasser les lézards pour nourrir les enfants affamés. Ceux du Clan ont commencé à tuer du bétail et des moutons pour manger... Un jeune blanc, Bill Poul, devint leur ami et leur expliqua bien des choses à propos des hommes blancs.

Lorsque la maladie s'abattit, la moitié du Clan mourut. Alors qu'il était encore convalescent, un homme eut un rêve ; dans la ravine sacrée d'où jaillit le Serpent Gunjal, il y avait beaucoup d'hommes blancs. Ils contemplaient le quartz sans ciller, ce quartz sacré que Baiami avait donné aux Wotjobaluk en gage de confiance. Et le currawong s'enfuyait, et le serpent Gunjal était mort, le cœur transpercé d'une lance, dans les profondeurs du refuge où il reposait... Le rêveur s'éveilla en hurlant, et s'élança vers la ravine avec ses dingos. Là, il vit un homme blanc qui dormait et de sa lance, il lui perfora la cuisse. Puis il revint en courant dire au reste du clan ce qu'il avait fait. Ils levèrent le camp le lendemain et partirent vers l'est.

Le jour suivant, des cavaliers se rassemblèrent ; c'étaient des éleveurs ou des gardiens de troupeau des environs, décidés à mettre un terme à l'agitation. Ils étaient tous là : Frédérick MacKenzie, Ted Keelor, Jack Ramsey, Peter MacGuire et Jim Trent. MacKenzie souffrait encore de sa blessure à la jambe. Ils se saisirent de Bill Poul et le forcèrent à les conduire jusqu'aux indigènes. Ils se contentèrent au premier chef de tirer sur les dingos. Mais lorsque les Aborigènes décochèrent leurs lances, ils ripostèrent à coups de fusil. Ils étaient pleinement convaincus d'être dans leur droit ; le doute n'effleure pas l'orgueil des justes...

MacKenzie, Keelor, Ramsey, MacGuire et Trent furent jugés pour meurtre en juillet 1885. La défense avait la partie belle, car elle s'appuyait sur l'absence de tout cadavre d'Aborigène. Le chef d'inculpation reposait sur le témoignage de Bill Poul, qui refusa de déposer devant le tribunal. Un jury composé de personnalités locales rendit un verdict unanime et circonstancié : « Non Coupables ». Les Aborigènes étaient probablement partis en voyage. Peut-être bien qu'on les reverrait un jour, mais ce n'était pas sûr...

Fred MacKenzie découvrit le quartz aurifère qui gisait dans la ravine et il ouvrit une mine d'or dans le flanc de la colline. C'est un homme riche, à présent. Quoiqu'il advienne de la mine, il a acquis sa fortune, sa demeure et sa ville.

Les mineurs travaillent actuellement sous la colline où s'est tenue la trop courte bataille ; dérisoires taupes humaines, ils creusent leurs galeries au-dessous d'une fosse commune renfermant les ossements de dix-sept personnes et quatre chiens... Mais à la nuit tombée, la dix-huitième victime sort en rempant de son refuge dans les collines et contemple en contrebas la ville de Yirrimburra ; il attend que la lune meure...

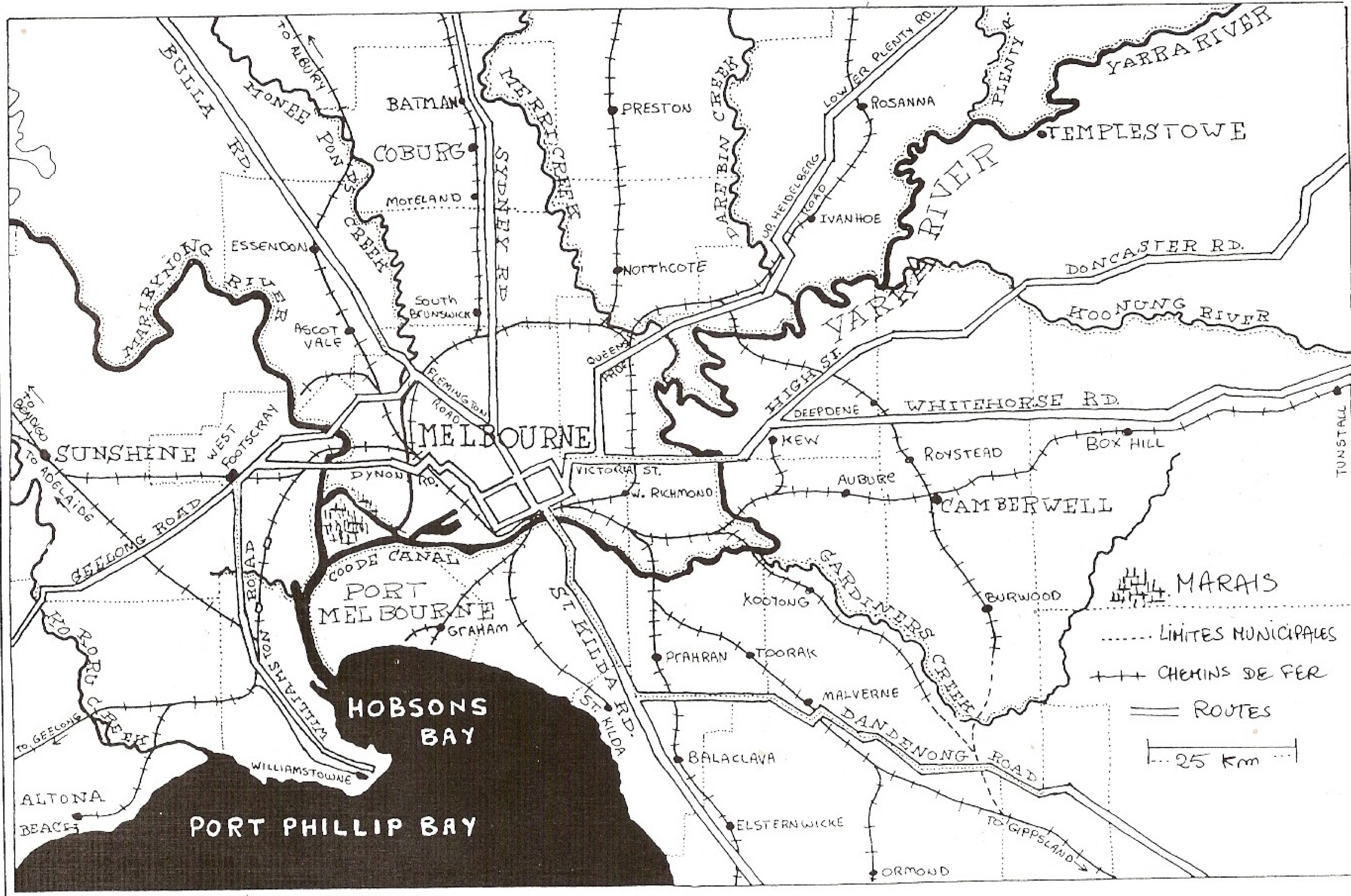
Introduction pour les Investigateurs

L'un des investigateurs a un oncle en Australie. Lorsque sa mère apprend qu'il se rend sur ce continent, elle le supplie d'aller rendre visite à son frère Jack.

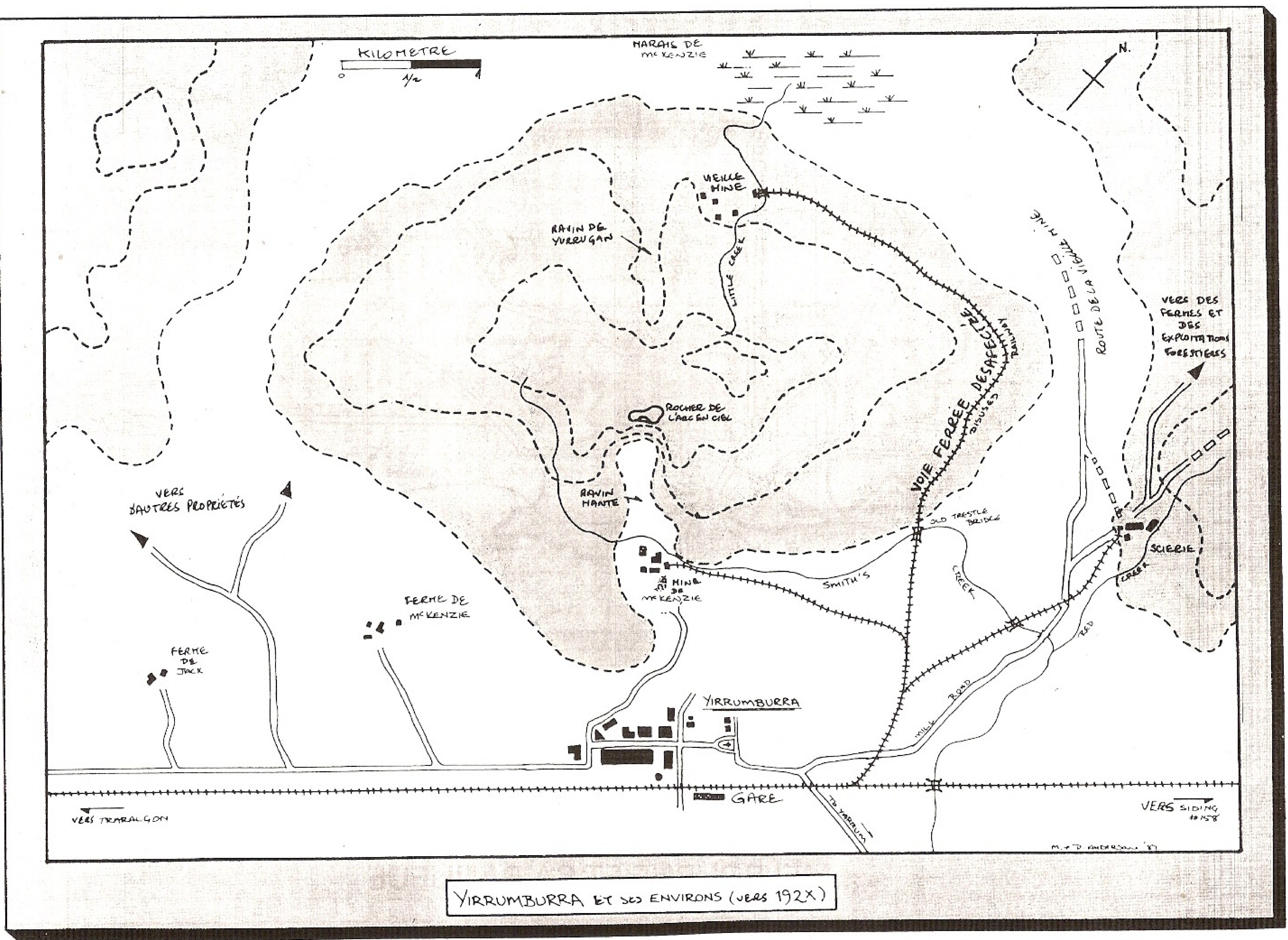
Jack était la brebis galeuse de la famille, il avait toujours une profusion étonnante de bonnes et mauvaises fortunes. Son histoire est exposée dans l'aide de jeu reproduit dans l'encadré ci-après, intitulé « L'Oncle Jack ».

Lorsque vous aurez décidé quel investigateur sera son neveu, vous en remettrez une copie à son joueur. Vous pourrez en modifier les détails en fonction du contexte de cet investigateur.

* Creek : ruisseau, petit cours d'eau. (N.d.T.)



MELBOURNE ET SA BANLIEUE


KILOMETRE
0
1/2
1
MARAIS DE McKENZIE
N.
VIEILLE MINE
RAVIN DE YURRUGAN
LITTLE CREEK
ROUTE DE LA VIEILLE MINE
VOIE FERRÉE DÉSAFFECTÉE
DISUSED RAILWAY
VERS DES FERMES ET DES EXPLOITATIONS FORESTIÈRES
ROCHER DE L'ARC EN CIEL
RAVIN HANTÉ
OLD TRESTLE BRIDGE
SCIERIE
CREEK
VERS D'AUTRES PROPRIÉTÉS
MINE DE McKENZIE
SMITH'S
FERME DE McKENZIE
FERME DE JACK
RED
MILL ROAD
YIRRUMBURRA
GARE
TO YARRUM
VERS TRARALGON
VERS SIDING #158
M. + D. ANDERSON '87
YIRRUMBURRA ET SES ENVIRONS (VERS 192X)

De Melbourne, on peut se rendre en train à Yirrimburra. Si les investigateurs préviennent l'oncle Jack par lettre, il téléphonera à leur hôtel, en utilisant le téléphone de Fred MacKenzie. Il a une voix amicale et il masque son accent américain. Il semble las et on l'entend bâiller en cours de communication. Il leur suggère de venir par le train du lendemain ; il viendra les chercher à la gare.

Information à l'intention du Gardien

Dans cette aventure, deux histoires s'entremêlent.

PREMIÈRE INTRIGUE : Une nuit, alors que les fils Trent, Phil et Ray, étaient occupés à extraire illégalement de l'or dans la mine de Yirrimburra, Peter MacGuire, le contremaître, aperçut leurs lampes (dont les lumières étaient d'ordinaire prises pour des spectres par les gens). Surpris, les frères Trent tentèrent de prendre la fuite. MacGuire leur tira dessus et les manqua. Ils ripostèrent et leurs balles sectionnèrent des étais : MacGuire se trouva enseveli sous un effondrement et périt. Les Trent sont au mieux coupables de vol avec meurtre sans préméditation ; au pire, ce sont des assassins... Ce dernier délit étant passible de pendaison, ils sont extrêmement motivés pour empêcher que quiconque découvre l'affaire.

SECONDE INTRIGUE : La mort frappe un à un les citoyens les plus en vue de la ville. Dans l'ordre chronologique, sont décédés jusqu'à présent : Jim Trent, le père de Phil et Ray ; Ted Keelor, administrateur de la mine et Jack Ramsey, l'oncle de l'un des investigateurs, (qui a expiré juste avant l'arrivée de ces derniers). Les défunts étaient tous de sexe masculin, immigrés depuis longtemps, à l'orée de la vieillesse. Tous avaient succombé durant leur sommeil et leurs disparitions étaient espacées d'un mois. Une fin analogue guettait peut-être Peter MacGuire, mais il trouva la mort prématurément au cours de son navrant accident.

Aide de jeu n° 1

L'ONCLE JACK

Jack Ramsey est le frère aîné de votre mère. Son existence a été mouvementée et votre mère est la seule à conserver des relations avec lui.

Jack est né en 1863. C'était un garçon audacieux et têtu ; sa vivacité d'action lui avait valu la dévotion inconditionnelle de sa petite sœur (votre mère), mais également maintes explications orageuses avec son père (votre grand-père). Lorsque Jack atteignit ses 21 ans, il stupéfia toute la famille en réclamant sa part d'héritage et en s'embarquant pour l'Australie. Le scandale de ce départ radical fut à son comble lorsqu'une semaine après une jeune fille enceinte fit son apparition, se présentant comme sa fiancée...

Il écrivait à votre mère à peu près tous les six mois et ils étaient restés en contact. Dès son arrivée à Melbourne, Jack avait fait connaissance dans un pub avec un jeune propriétaire terrien. Cet homme, qui s'appelait Fred MacKenzie, fut fort impressionné par l'énergie qui rayonnait de Jack et passant sur le fait qu'il était un Yankee, il lui proposa de travailler pour lui comme tondeur de moutons. Jack accepta et l'accompagna à Yirrimburra, dans l'État de Victoria. Peu de temps plus tard, une veine d'or fut mise à jour sur la propriété de Fred et Jack fit fortune. En 1889, il épousa une jeune fille australienne, Christine Wilson (votre tante), qui lui donna un fils en 1892 : Ralph (votre cousin). Jack était alors propriétaire d'une ferme.

Tout fut pour le mieux jusqu'en 1914, année où Ralph fut appelé sous les drapeaux pour son service militaire. En 1915, il embarqua pour Gallipoli avec l'Anzac Invasion Force et il fut tué. Sa mère en fut brisée ; sa santé s'amenuisa et une grippe l'emporta en 1917. Depuis lors, l'oncle Jack, qui à présent est un sexagénère vigoureux et bien portant, a vendu de larges portions de sa ferme, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une propriété aux dimensions suffisamment modestes pour qu'il puisse la gérer seul.

Votre mère vous supplie d'aller voir son frère au cours de votre voyage en Australie : elle ne l'a plus revu depuis quarante années...

C'est Yurragan Wrahiji, l'unique survivant du massacre de 1885, qui est le responsable des meurtres de la seconde intrigue. Une haine qui n'est que trop justifiée écorche et étreint son cœur et il use de sorcellerie afin de projeter ses victimes endormies en Alcheringa, pour y être pourchassées par de terribles monstres. L'horreur se répète nuit après nuit, jusqu'à ce que les monstres s'emparent de leur nouvelle victime ; l'homme est alors terrassé par une congestion cérébrale. Yurragan entreprend une nouvelle victime à chaque nouvelle lune. Il a l'intention de les tuer tous de cette façon ; tous, sauf MacKenzie. C'est lui qui a tiré le premier coup de fusil, lui qui a amené les cavaliers, lui encore qui a volé le quartz sacré et qui à présent le vend à l'encan, en échange de son argent de blanc. MacKenzie doit être immolé par le feu, et avec lui, tout ce qu'il a réalisé.

Comment traiter le scénario

Voici présentés les éléments de l'affaire. Au Gardien de déterminer à présent le déroulement du scénario ; ce faisant, il doit avoir à l'esprit la personnalité de chaque joueur et les talents des investigateurs en présence. Il lui faut également posséder à fond les détails — la plupart des villageois connaissent les faits qui nous intéressent et peuvent s'en ouvrir aux investigateurs.

Deux événements se produisent, indépendamment de toute action des investigateurs : (1) ils arrivent à la ferme et trouvent l'Oncle Jack mort ; (2) Yurragan détecte leur présence, et fait s'infiltrer l'Alcheringa dans leurs rêves en escomptant que l'expérience va les tuer, ou à tout le moins les terroriser. Gardez cette attaque en réserve jusqu'à ce que le moment soit propice (de préférence, après que les investigateurs se soient fait remarquer en ville en démêlant les informations et en éliminant les plus évidentes des fausses pistes). Il ne sera probablement pas indispensable que Yurragan intervienne tant que les investigateurs n'ont pas fait le rapprochement entre les diverses morts qui ont bouleversé la ville et le massacre originel.

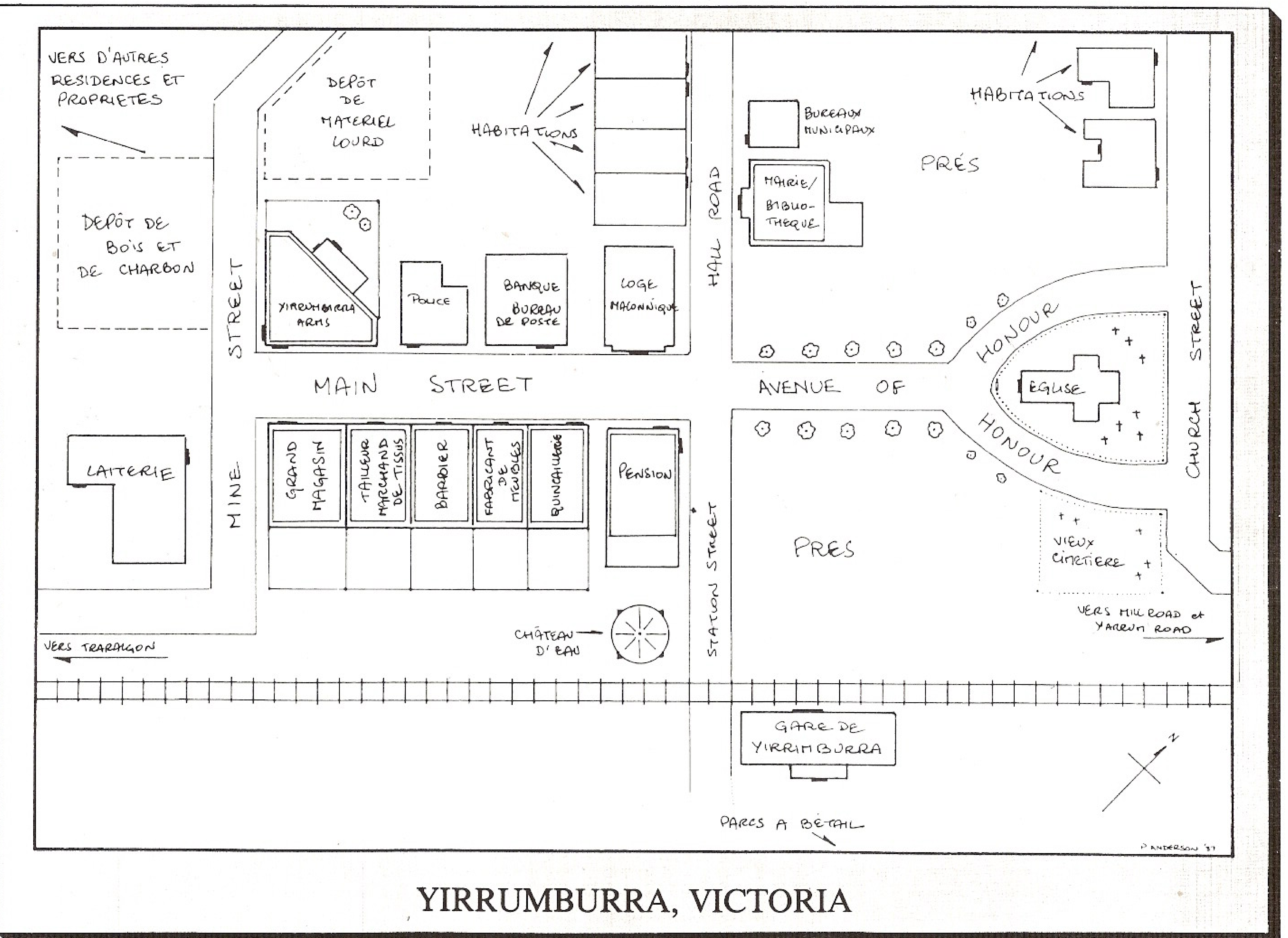
La malédiction de Yurragan doit culminer avec un feu de brousse, allumé pour détruire tout ce que MacKenzie a gagné de cette tuerie — la mine d'or, sa fortune et la ville entière — avant d'anéantir le misérable lui-même.

La Ville

Yirrimburra est une petite ville située à l'est du Gippsland, non loin de Melbourne, dans l'état de Victoria. Elle compte un peu plus de 200 âmes, la plupart des hommes travaillant à la mine d'or que possède Fred MacKenzie. Les fermes et les stations d'élevage locales fournissent l'approvisionnement en nourriture ; les excédents sont exportés et les objets manufacturés ou le superflu sont importés par le train. MacKenzie est également le détenteur de l'unique grand magasin de la ville, ce qui fait de lui non seulement son plus gros propriétaire terrien, mais aussi son principal entrepreneur.

D'un côté de la grand rue, que, surprise, l'on a appelée Main Street (Grand Rue), se trouve une épicerie, un marchand de tissus (« Toutes les Nouveautés de la Mode pour Ces Dames », proclame une pancarte poussiéreuse accolée à quelques robes), un tailleur, un comptoir de bois et de charbon (propriété de MacKenzie), et l'unique hôtel, le Yirrimburra Arms.

De l'autre côté de la rue, il y a l'église anglicane, qui sert également pour les réunions municipales, les bals et autres manifestations ; le siège local de l'Association des Francs-Maçons, fondée en 1908 par M. MacKenzie, qui l'a abreuvée de dons généreux au bénéfice des travailleurs (« Un Homme Juste Justement Récompensé ») ; un bâtiment de pierre grise abritant le bureau de poste, le commissariat de police et le central téléphonique ; enfin, les bureaux de la municipalité, parmi lesquels un comptoir d'attribution de concessions



YIRRUMBURRA, VICTORIA

minières, relique des jours de la ruée vers l'or, et un bureau réservé à F. MacKenzie, Maire.

Mine Street (la rue de la Mine) sort de la ville, contourne la colline et mène à la mine. Suivant une logique similaire, Station Road (la rue de la Gare) conduit à la petite gare, et Mill Road (la route du Moulin) à une scierie à présent désaffectée.

Pour tout décor, le scrub émaillé de quelques fermes. Une voie ferrée à moitié ensevelie part de la gare et aboutit dans le bush, à l'entrée de la mine originelle, sur le versant de la colline opposé à celui du site d'exploitation actuel.

HISTORIQUE : A sa fondation, Yirrimburra n'était qu'une modeste communauté agricole. Elle prit son essor en même temps que le reste de l'état de Victoria, au moment de la ruée vers l'or de 1850. La vague s'en vint puis reflua ; ceux qui n'étaient animés que par une veule cupidité s'en allèrent ; mais ceux qu'un labeur opiniâtre dans la mine aurifère de la ville (propriété de l'éleveur local : Fred MacKenzie) ne décourage pas, voient encore leurs efforts produire quelques fruits. MacKenzie a déclaré publiquement que son intention était de continuer à creuser jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de minerai, mais les experts ont établi que bien avant cette limite la mine ne serait plus exploitable : de trop grandes menaces d'inondation pèsent sur elle. Dans les niveaux inférieurs, les galeries suivent une course parallèle à celle d'un cours d'eau souterrain, et en 1915, deux mineurs ont péri noyés dans une galerie brusquement immergée. La nouvelle mine fut d'ailleurs mise en chantier après que les eaux aient envahi l'ancienne, en 1892. Le dernier jour où elle fonctionna, la locomotive tractant le convoi de berlines qui la desservait (la « Lincoln ») dérailla et se précipita dans le Smith's Creek ; le conducteur et le machiniste furent tous deux tués.

Jusqu'à une date récente, il existait dans la ville une autre entreprise d'importance : la scierie, qui fournissait des emplois à la moitié de la population masculine ; mais la compagnie à qui elle appartient vient de juger bon de fermer cette succursale reculée. Les ouvriers ont été mutés ailleurs, ou bien on leur « a donné le sac ». Le seul travail de ce genre actuellement disponible est la tâche mélancolique qui consiste à démolir les anciens logements des ouvriers et le moulin, afin d'en récupérer le bois pour quelque autre destination.

Histoires Locales

Les habitants de Yirrimburra sacrifient bien sûr à l'inévitable lot de commérages de rigueur dans ce genre de localité. « Avez-vous remarqué combien on voyait souvent Dan Fairweather chez Mélanie Parkinson depuis que son mari est mort ? » Mais il court par ailleurs quelques anecdotes qui pourraient intéresser les investigateurs en mal d'informations.

Plusieurs histoires de fantômes font mousser les imaginations locales. Parmi elles, figure celle de la « Lincoln », la locomotive qui tractait les convois de minerai entre l'ancienne mine et la voie ferrée principale. (Pour en tirer le maximum d'effet, il faut la faire raconter par quelque vétéran au bar du Yirrimbura Arms.) Deux machinistes en avaient la charge, par semaines alternées. Ils se relayaient pour relever à tour de rôle le défi qui les opposait : lequel d'entre eux atteindrait le plus vite la tête de ligne sur la voie principale, qui à l'époque se trouvait en ville... Le jour où la mine fut inondée, le conducteur qui descendit le dernier convoi pulvérisa tous les records ; on l'appelait Lincoln Ted : c'est dire combien il était fou de sa machine. Lincoln Ted alla s'écraser dans le Smith's Creek aux commandes de la brave petite locomotive lorsqu'elle manqua le dernier pont avant Yirrimburra... On dit que ceux qui vont bientôt mourir entendent siffler le vieux train, conclut le vétéran, en lorgnant ostensiblement son verre vide avec dans le regard comme une lueur d'espoir. D'ailleurs, ceux qui veulent lire quelque chose à ce sujet n'ont qu'à consulter les journaux de Traralgon ; tout y a été consigné par écrit.

Il y a aussi une vieille histoire qui traîne, à propos de deux mineurs morts qui continueraient à creuser la veine dans laquelle ils ont péri. Les détails des élements dramatiques peuvent varier d'un rapporteur à un autre, mais de nombreux villageois affirment, avec toutes les apparences de la sincérité, qu'ils ont vu des lumières spectrales évoluer là-haut dans la mine...

Une autre anecdote concerne cette fois Jibba, le Blue Heeler de Fred MacKenzie. De fait, Jibba était le chien de son fils ; Mike MacKenzie était revenu indemne de la guerre, mais la grippe l'emporta l'année suivante. Chaque soir, au coucher du soleil, le vieux chasseur passe la colline au trot et va s'étendre sur la tombe de son maître...

La mort est un sujet prédominant à Yirrimburra. Ce n'était pas assez que l'on découvre le cadavre meurtri de Peter MacGuire (qui n'aurait peut-être pas dû aller voir de près les fantômes de la mine), voici que deux robustes anciens de la communauté viennent de rendre le dernier soupir : Ted Keelor le mois dernier, et Jim Trent un mois avant lui. Les lâches murmurent que c'est la ville elle-même qui est en train de mourir ; et il est vrai que les choses prennent une vilaine tournure avec la fermeture de la scierie. Mais Fred MacKenzie va bien arriver à ce que Yirrimburra continue à vivre : il y arrive toujours...

En attendant, les temps sont difficiles à Yirrimburra. Le lait des vaches s'est tari. Les chiens gémissent la nuit. Les bébés ne cessent de pleurer. Les moutons se dérobent et s'enfuient en courant devant les fermiers, animés par une terreur inhabituelle. Les gens souffrent de troubles du sommeil, et lorsqu'ils se lèvent au milieu de la nuit pour prendre un cuppa, ils ne peuvent s'empêcher de contempler les collines sombres, en se souvenant dans un frisson que là où se dresse maintenant leur ville, il n'y avait autrefois que le vide et la solitude de cette nature hostile.

L'Arrivée dans la Ville

Les investigateurs quittent la gare de Flinders Street à 14 heures et arrivent à 22 heures à Yirrimburra.

Le voyage en train leur semble lassant. On ne peut rien voir par les fenêtres : il fait nuit et aucun clair de lune ne vient éclairer le paysage. Le train s'immobilise au moindre embranchement. Ils ont l'impression qu'une éternité vient de s'écouler lorsqu'ils descendent à Yirrimburra ; ils sont les seuls voyageurs à s'y arrêter. L'air nocturne est chaud et quelque peu humide ; des éclairs de chaleur illuminent les collines lointaines par intermittences. Aucun signe de l'Oncle Jack.

Il n'apparaît décidément pas. Il leur faudra trouver tout seuls le chemin de la ferme. Ils ont la ressource d'expliquer leur fâcheuse situation au chef de gare qui est en train de fermer, ou encore de descendre la rue jusqu'au Yirrimburra Arms, encore ouvert (en toute illégalité) à 22 heures. Quelqu'un leur propose de les emmener chez Jack. L'autochtone de votre choix conduit un camion Ford fatigué, et peut livrer aux investigateurs quelques éléments sur les mœurs et les histoires locales. Voyant qu'il y a de la lumière aux fenêtres de la ferme, il les dépose au portail, soulève son chapeau, les prie de saluer Jack de sa part, puis les plante là, pressé de rentrer à la maison pour raconter à sa femme qu'il y a des étrangers chez Ramsey.

Les investigateurs se trouvent devant un solide portail de fer qu'ils se voient dans l'obligation d'escalader. La piste de terre battue est sèche. Dans les enclos qui la bordent, des formes floues bougent et ruminent : des vaches. Des gommiers se dessinent de façon spectrale sur les éclairs sporadiques.

Lorsque les investigateurs pénètrent dans la cour de ferme, deux chiens aboient furieusement au bout de leurs chaînes. Il y a un corps de ferme, une meule de foin et trois hangars. Dans l'un d'entre eux est rangée une carriole ; le second est

une étable abritant deux chevaux ; dans le troisième est stocké de l'équipement. Bien que les lumières soient allumées dans la maison, il ne vient aucune réponse lorsque le groupe frappe à la porte (et de toutes façons, le bruit que font les chiens aurait dû attirer quelqu'un). La porte d'entrée est verrouillée et celle de derrière barricadée.

Les investigateurs devraient alors se sentir gagnés par la paranoïa. L'endroit est désert, peuplé d'ombres insondables. Ces formes estompées, dans les enclos, sont-elles bien des vaches ? Pourquoi cette maison est-elle si bien défendue ? Et pourquoi l'Oncle Jack ne vient-il pas les accueillir ?

Sur une FOR combinée de 40, la porte de derrière se laisse forcer, dans un fracas de meubles entassés qui s'écroulent sur le plancher. La porte d'entrée peut être crochetée, moyennant un jet en Mécanique, ou brisée avec une FOR totale de 40 ; mais il serait sage avant d'entrer de regarder par la fenêtre latérale. Un jet réussi en Trouver Objet Caché permettra à l'observateur de déceler le fusil installé dans l'entrée le canon pointé sur la porte et la gâchette reliée à celle-ci par une ficelle courant le long des murs. Celui qui ouvre la porte prend 2D6 points de dommages... Chacun de ceux qui se trouvent dans la ligne de tir s'en voient infliger 1D6. Les investigateurs ont à présent matière à être sérieusement alarmés. Les chiens sont pris d'une véritable frénésie de jappements et de hurlements.

A l'intérieur, tout est propre et ordonné. La lumière provient d'une lampe à pétrole qui brille avec éclat dans la cuisine. Sur la table, il y a une enveloppe sur laquelle est inscrit le nom de l'investigateur qui est le neveu de Jack. A l'intérieur, une note :

Aide de Jeu n° 2

IL SEMBLERAIT FINALEMENT QUE NOUS NE DEVIONS PAS NOUS RENCONTRER... JE CRAINS QUE CETTE NUIT CE NE SOIT LA FIN ; LA NUIT DERNIÈRE, IL M'A MANQUÉ DE JUSTESSE. LA FERME EST A TOI. JE SUIS DÉSOLÉ DE NE LAISSER QUE CE PAPIER QUI N'EST PAS UN ACTE BIEN LÉGAL, MAIS LE TEMPS ME MANQUE, ET D'AILLEURS, PERSONNE NE VIENDRA TE RÉCLAMER QUOI QUE CE SOIT. LA PAROLE D'UN HOMME EST SACRÉE. TRANSMETS TOUTE MON AFFECTION AINSI QUE MES VŒUX DE BONHEUR A MA SŒUR CHÉRIE ; C'EST LA SEULE QUI M'AIT MANQUÉ ICI, ET DIEU SAIT COMBIEN ELLE M'A MANQUÉ... J'ÉTAIS SUR LE POINT DE VOIR SON ENFANT, DE VOIR ENFIN UN PARENT APRÈS TOUTES CES ANNÉES, MAIS IL SEMBLERAIT QUE CETTE LONGUE SÉPARATION NE SOIT PAS ASSEZ LONGUE... LE PASSÉ A RESSURGI DEVANT NOUS. J'AVAIS TOUJOURS PENSÉ QU'IL LE FERAIT, MAIS J'ESPÉRAIS QUE NOUS L'AVIONS ENTERRÉ SUFFISAMMENT PROFONDÉMENT... IL Y A TELLEMENT LONGTEMPS... MAIS LE TEMPS NE SEMBLE PAS AVOIR RÉELLEMENT EU D'IMPORTANCE, FINALEMENT. PARDONNE-MOI, MON PÈRE, CAR J'AI PÉCHÉ...

— Jack Ramsey.

En emportant la lanterne pour explorer la maison, les investigateurs découvrent un confortable salon orné des photographies de Jack, de Christine et de Ralph. Dans la chambre, ils trouvent l'oncle, ou plutôt son cadavre, reposant tout habillé sur le lit où il s'était étendu pour un petit somme.

C'est tout juste s'ils peuvent le reconnaître d'après les photographies : son corps est déformé à l'intérieur de ses vêtements par une contorsion contre nature. La rigidité cadavérique l'a figé dans une position étrange. Son visage éraflé est pétrifié en une horrible grimace. Sur son corps, aucune marque. Cette vision coûte 1/1D6 points de SAN, 0/1D4 points de SAN à la nièce ou au neveu de Jack.

Les investigateurs doivent à présent décider d'un plan d'action. Quelqu'un prendra-t-il la carriole pour aller en ville ? Qui restera dans la ferme silencieuse, aux côtés de ce terrible cadavre ?

Lorsqu'ils ramènent de l'aide, Fred MacKenzie est l'un des premiers à venir sur les lieux et il se présente. Un jet réussi en Psychologie révèlera qu'en dépit de son calme apparent d'homme conscient de ses responsabilités, il est en fait profondément choqué. L'agent de police Wise est également venu ; il prend des notes dans le sillage de Fred.

Les quelques jours suivants se passent lentement et tristement, consacrés essentiellement aux dispositions à prendre après le décès. Le médecin légiste de Traralgon, après autopsie, attribue la mort à une congestion cérébrale. L'avocat de Fred veille à ce que le « testament » de Jack soit honoré (si les investigateurs ont mentionné son existence). Personne ne semble savoir à quoi font allusion les dernières lignes ; manifestement, la douleur égarait son esprit...

Pendant ce temps, les investigateurs font connaissance avec la ville. Une fois que Jack a été mis en terre dans le cimetière de l'église, ou même peut-être avant cela, il leur faut prendre des décisions. Vont-ils garder la ferme ? Mèneront-ils une enquête sur la mort du vieil homme ? Si oui, vous pouvez continuer à suivre le scénario, en abordant les éléments d'information sur Yirrimburra et ses habitants. Ils devraient avoir déjà appris que ce décès n'est pas le seul qui soit survenu ces temps-ci...

Les Villageois

FRED MACKENZIE : Maire de la localité, propriétaire terrien, propriétaire minier, éleveur, en somme, magnat local, Fred MacKenzie est un robuste septuagénaire, dont la force de caractère parvient immanquablement à écraser les oppositions. Il est affecté d'une légère claudication, qu'il attribue à « une chute de cheval sur une barrière alors qu'il n'était qu'un jeune larrikin ». En fait, ce boîtement date de la blessure qu'une certaine lance lui infligea en 1885.

Grâce à l'initiative et à la fortune de MacKenzie, la ville a prospéré. Il a un coup d'œil infaillible lorsqu'il s'agit de détecter une bonne affaire (que ce soit en matière de terrain, d'animaux, de machines ou de gens) ; c'est ainsi qu'il a constitué son petit empire. Les villageois le considèrent comme un bienfaiteur honnête et bienveillant ; tout le monde l'aime, mis à part ces deux rabat-joie que sont Ken Stackford et Bill Poul (voir plus loin). Il ménage aux investigateurs un chaleureux accueil à Yirrimburra, en leur offrant son aide, en leur ouvrant sa table et en leur prêtant ses chevaux...

Fred MacKenzie demeure dans une maison aux forts murs de granit, entourée de fraîches vérandas. Sa femme, Jean (voir plus loin) lui a donné deux filles timides, âgées maintenant de 29 et 33 ans ; la plus jeune d'entre elles vit chez ses parents. Le chien de son fils regretté l'accompagne partout durant la journée. (« Cherchez le chien et vous trouverez Fred ! »)

MacKenzie soupçonne quelque malfaiteur de voler dans sa mine d'or ; il offrira volontiers jusqu'à 50 livres à un investigateur qui lui aura fait une bonne impression, pour qu'il lui en apporte la preuve. Le procédé lui permet de garder les mains propres, en particulier si l'investigateur avait l'idée malencontreuse d'accuser un innocent. Mais par ailleurs, il verrait d'un fort mauvais œil que l'on vienne fouiner dans ses propres affaires.

A ses yeux, l'incident de 1885 est vieux et enterré. Les rares fois où il vient à y penser, il est convaincu d'avoir agit comme l'aurait fait tout homme juste en de semblables circonstances. Ses tentatives pour étouffer cet épisode vaguement regrettable ont quasiment été couronnées de succès : les gens ont oublié le procès, ou sont trop jeunes pour en avoir entendu parler ; et ceux qui connaissent la vérité la gardent soigneusement pour eux, ou bien défendent Fred en affirmant que l'affaire entière n'a été qu'un fatras de discours creux. Cependant, pour n'être pas superstitieux, MacKenzie n'en est pas moins lucide, et une sourde inquiétude le gagne devant cette invraisemblable suite de décès qui frappent

comme par hasard un à un ses partenaires lors de cette aventure. Depuis quelque temps, il ne dort plus très bien.

Si MacKenzie a vent de ce qui se passe, ou s'il découvre que les investigateurs s'intéressent aux événements de 1885, il prendra les devants. Rien ne lui échappe ; et bien que jusqu'à présent il n'ait jamais fait directement de mal à un Européen, il pourrait très bien commencer si cela s'avérait nécessaire pour sa protection et celle des siens. Il ferait probablement appel à un homme de main. Ses moyens d'action potentiels : le sabotage, l'incendie volontaire, lâcher Jibba contre eux puis « essayer » de les défendre de ses crocs (une manière d'avertissement, plutôt qu'une répression), ou encore leur mettre la ville à dos en faisant courir le bruit que Jack a été empoisonné pour son héritage... Si Bill Poul fait mine de vendre la mèche, Fred lui règle son compte comme il lui en a fait la promesse en 1885. Et s'il s'aperçoit de l'existence de Yrragan, il s'arrange immédiatement pour lui faire la chasse et l'abattre.

MacKenzie est un homme puissant, accoutumé à régenter les choses à sa guise. Les choses tournent mal lorsqu'il en va autrement ; aussi, tout Yirrimburra se range à ses côtés comme un seul homme.

FRED MACKENZIE

FOR 13	CON 15	TAI 14	INT 17	POU 10
DEX 12	APP 14	EDU 15	SAN 44	PVie 15

Armes : Fusil 30-06 75 %, Dommages 2D6+3.
Fusil de chasse Calibre 12, Dommages 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Comptabilité 70 %, Marchandage 65 %, Crédit 90 %, Discussion 60 %, Conduire Automobile 55 %, Droit 50 %, Monter à Cheval 75 %, Trouver Objet Caché 70 %, Suivre une Piste 55 %.

JIBBA, Chien Blue-Heeler

FOR 9	CON 15	TAI 6	DEX 15	POU 5
PVie 11				

Arme : Morsure 30 %, Dommages 1D8.

Compétence : Obéir à MacKenzie 80 %.

JEAN MACKENZIE : Jean est la femme de Fred depuis quarante ans et ne pose jamais de questions sur ce qu'il fait. Elle est d'un naturel placide et elle est habituée à être laissée de côté. C'est une compagnie idéale au chevet d'un malade : pour qu'elle laisse échapper un mouvement brusque, ou une parole irréfléchie, il faut qu'elle ait été très fortement provoquée. L'une de ses filles, Jessica (29 ans), vit encore sous son toit, tandis que l'autre, Kate (33 ans), est mariée et demeure à Yallourn avec sa famille. Elle a perdu un fils en 1919, âgé de 23 ans.

Jean sait que son mari a fait partie de la milice improvisée qui a pourchassé les Aborigènes plusieurs décennies auparavant, mais elle n'y pense jamais.

RAY ET PHIL TRENT : Les fils de Jim Trent (récemment décédé) sont des mineurs, mais aussi des voleurs d'or. Ils vivent seuls dans une maison qui tombe en ruines à la périphérie de la ville. Ce sont de beaux jeunes hommes d'environ vingt-cinq ans. Ils habitaient avec leur père jusqu'à ce qu'il s'éteigne, il y a deux mois de cela. L'identité de leur mère est un des mystères de la région ; Ray et Phil ont depuis longtemps perdu le compte du nombre d'yeux au beurre noir qu'ils ont du distribuer à ce propos.

Ils sont plutôt philosophes devant la disparition de leur papa ; le vieux forban avait eu la chance de vivre longtemps, et il y a bien des façons de passer l'arme à gauche qui sont plus désagréable que de s'en aller pendant son sommeil... (Bien qu'à dire vrai, du sommeil, il n'en avait plus guère, ces derniers temps ; il se tournait et se retournait dans son lit comme un poisson hors de son bocal.)

Les deux frères sont d'un tempérament fougueux, mais ils peuvent parfois se montrer serviables, à leur façon. Ils travaillent tous deux à la mine et passant une grande partie de leur temps de loisir à passer les ruisseaux au crible, en quête d'une éventuelle trace de métal jaune, ou de quelque rare pépite. A côté de cela, ils tendent des pièges et vendent les peaux et la viande de leurs prises, en majorité des lapins. Ils connaissent les collines comme leur poche, bien mieux que nombre de gardiens de troupeaux.

Un jour, pendant son travail, Jim est tombé sur toute une série de pépites noyées dans l'amalgame rocheux d'une partie de la mine qui n'avait pas été exploitée depuis déjà un certain temps. Ray a chapardé une clé ouvrant les barrières d'entrée du site d'extraction et personne ne s'est avisé depuis de changer les serrures (aucune infraction flagrante ne s'est produite entre-temps). Ils reviennent en cachette travailler sur la veine en nocturne, à l'heure où, en ville, les hommes commencent à renverser leur verre et à rouler fin saoûls sous les tables. C'est là qu'ils étaient à l'œuvre lorsque MacGuire les a trouvés. L'éboulement qui l'a enseveli a également enterré leur fabuleux filon, mais ils ont mis tout de même de côté quasiment un kilogramme de pépites d'or, dissimulé sous le plancher grinçant de leur cuisine.

Ray et Phil sont désolés de la façon dont les choses ont tourné. C'est Ray qui a tiré, mais il ne portait son fusil que parce que ce jour-là, ils revenaient de la chasse. Il a pris peur lorsque MacGuire les a arrosés de plomb, et il a fait feu à son tour... Il n'avait pas l'intention de le toucher — il n'avait pas prévu les conséquences du coup de feu sur l'étayage. Mais ils ne peuvent guère confesser leur maladresse ; aussi, leur intention est de se tenir tranquilles jusqu'à ce qu'ils aient pu extraire la fin de leur filon. Après quoi, ils mèneront une vie droite, honnête et tournée vers le bien. Il leur faut récupérer le trésor le plus tôt possible, avant que MacKenzie ne change les serrures...

Ils ont toujours quelque menue monnaie pour quelques bières au pub et une livre ou deux pour mettre sur les chevaux ; ils dépensent peut-être un peu plus que ne semblerait le permettre leur situation, mais ce ne sont certainement pas leurs amis qui iront rapporter sur eux. La police locale (effectif : un) a des doutes au vu de ces munificences, mais elle suspecte davantage une affaire de l'ordre du vol de chevaux, qu'un détournement d'or.

Ray et Phil sont suffisamment indépendants pour aider ou mettre sur la voie les investigateurs. Ils veulent se protéger, mais si ces derniers les serrent de trop près, ils s'enfuiront dans les collines. S'ils sont cernés, forcés de se battre sans pouvoir s'échapper, ils se rendront. Mais en dehors de ces pénibles extrémités, si les investigateurs parviennent à les mettre de leur côté, ce sont de précieux alliés. Avec leur connaissance de la région, ils peuvent aisément dépister Yurrigan. Ils les aideront de toutes les manières contre MacKenzie, ce qui ne veut pas dire qu'ils ne l'aiment pas ; simplement, s'il s'en va, la mine fermera et ils estiment qu'ils seront alors tirés d'affaire. N'oubliez jamais : quels que soient les plans et les motivations des investigateurs, ils n'occupent qu'une place très secondaire dans l'esprit des Trent par rapport à leurs propres soucis.

RAY TRENT

FOR 16	CON 14	TAI 13	INT 10	POU 16
DEX 16	APP 13	EDU 10	SAN 80	PVie 14

Armes : Fusil de Calibre 20 60 %, Dommages 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Camouflage 40 %, Esquiver 55 %, Se Cacher 45 %, Ecouter 55 %, Poser Piège 75 %, Se Cacher 60 %, Lancer 50 %, Suivre une Piste 70 %.

PHIL TRENT

FOR 12	CON 16	TAI 13	INT 14	POU 11
DEX 15	APP 13	EDU 10	SAN 55	PVie 15

Armes : Fusil de Calibre 22 80 %, Dommages 1D6+2.

Compétences : Grimper 75 %, Esquiver 50 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 70 %.

J.K.L. WISE : L'agent John Kingston Wise est un policier assez jeune, d'une trentaine d'années environ. Il est poli et serviable envers ceux qui se montrent courtois et conscients de la grandeur et de l'importance de sa tâche. D'un naturel tracassier, il ne manifestera aucune patience vis-à-vis d'investigateurs arrogants et traitera avec sévérité la moindre offense. Il voue une quasi-adoration à MacKenzie et n'entreprend rien d'important sans le consulter. Une solide amitié les lie ; Wise vient tous les samedis chasser le renard sur la propriété de MacKenzie et il vient souvent prendre le thé chez eux en compagnie de sa femme.

Wise détient quelques dossiers qui pourraient intéresser les investigateurs, mais les joueurs devront user avec habileté de jets réussis en Droit et en Discussion (ou obtenir la permission verbale de MacKenzie) pour être admis à les consulter. Parmi eux, l'affaire MacGuire et les rapports du médecin légiste sur Jim Trent et Ted Keelor, détaillés plus loin dans le chapitre « Les Documents Intéressants ». Wise ne sait rien du procès de 1885 ; il est intervenu avant son époque.

Sa femme Mary s'occupe du bureau de poste. C'est MacKenzie qui les a présentés l'un à l'autre, et il a été leur garçon d'honneur parmi les fastes du plus beau mariage que Yirrimburra ait connu depuis longtemps.

J.K.L. WISE, Agent de Police

FOR 14	CON 10	TAI 16	INT 11	POU 12
DEX 10	APP 14	EDU 15	SAN 60	PVie 13

Armes : Fusil de Calibre 30-06 60 %, Dommages 2D6+3.
Compétences : Discussion 40 %, Conduire Automobile 55 %, Premiers Secours 45 %, Droit 70 %, Trouver Objet Caché 40 %.

MOLLY MACGUIRE : La veuve de Peter MacGuire est une mère de famille aux formes généreuses, d'une cinquantaine d'années. Si on l'approche avec tact, elle montre volontiers ses huit enfants et parle de son mari.

Il semblait se faire du souci peu de temps avant sa mort et il ne dormait pas bien, en particulier après le décès de deux de ses amis : Jim Trent et Ted Keelor. La nuit où il périt, il était parti chasser le renard et il revint à la maison dans un terrible état d'excitation. Il dit qu'il avait aperçu des lumières dans la mine et il ne s'arrêta que le temps d'attraper de nouvelles munitions ; puis il repartit en courant. Molly est convaincue que la mine est hantée par les spectres des deux mineurs trépassés et que ces derniers ont attiré son mari vers son sinistre destin.

Elle acceptera avec reconnaissance les petites gratifications ; « nous n'avons pas tellement besoin d'argent, vous savez ; ce cher Monsieur MacKenzie nous alloue une pension si généreuse... » Molly a en projet de faire ses paquets et de s'en aller dans un mois ou deux, pour retourner dans sa famille, à Moe.

MICK KEELOR : Le fils du regretté Ted Keelor est maintenant administrateur en titre de la mine. Mick a repris le travail de son père en attendant qu'un autre homme puisse se trouver pour occuper le poste. Fred a laissé entendre qu'il pourrait bien garder Mick... Ce dernier est un personnage tranquille d'une trentaine d'années, avec une barbe rousse encadrant un gros rire. On le trouve à la mine et après ses heures de travail, chez lui (sa maison est relativement propre à l'extérieur, mais à l'intérieur, c'est une véritable porcherie), en conversation avec MacKenzie, ou encore à sa place de pilier de bar, au Yirrimburra Arms.

La mort de son père l'a consterné et le vieil homme lui manque encore. Après la disparition de son vieil ami, Jim Trent, il s'était montré fatigué et irritable. Les derniers jours, Mick le regardait décliner à vue d'œil... Ted Keelor repose en paix, maintenant. Mick n'a pas de temps à perdre en bavardages superstitieux et se met en colère si quelqu'un se montre indiscret à propos du défunt. Par contre, il veut bien apporter son aide à celui qui s'intéresserait à la mort de Pete MacGuire (un autre grand ami de son papa). Il fournira à Fred MacKenzie tout le concours qu'il pourrait désirer.

FLORRIE TENNISON : Cette avenante quadragénaire est la barmaid du Yirrimburra Arms. Cet hôtel met à la disposition des clients de la bière, un plat du jour (steak accompagné de trois légumes), de la bière, des chambres et encore de la bière. A la différence des pubs des grandes villes, il reste illégalement ouvert jusqu'à 22 heures afin de restaurer sa chancelante clientèle de mineurs (avec un clin d'œil et un hochement de tête de l'agent de police Wise). Une ambiance chaleureuse et amicale règne dans ce grand pub et Florrie travaille dur.

On la trouve là, la plupart du temps. Gaie et volubile, elle n'a rien contre le petit verre que peut lui offrir un investigateur de sexe masculin, pour peu qu'il soit amène et qu'il présente bien. Florrie est une mine d'informations sur la vie villageoise et sur ses concitoyens. Lorsqu'elle bute sur une question à laquelle elle ne peut répondre, elle apostrophe quelqu'un par-dessus le bar afin qu'il donne à sa place l'indication demandée.

Au-dessus du bar, une plaque de locomotive dont le bronze cabossé est amoureusement astiqué est suspendue ; un nom est gravé dessus : « Lincoln ». Si les investigateurs l'interrogent à ce sujet, Florrie demandera à l'un des habitués de leur raconter l'histoire de Lincoln Ted et de sa dernière course en 1892.

KEN STACKFORD : Ken Stackford était le gérant de la scierie. Cet homme blême d'une quarantaine d'années a été durci par toutes les années où il lui a fallu trimer pour survivre. Ce poste de gérant à la scierie est bien le meilleur travail qu'il n'ait jamais trouvé. Et voici que deux ans à peine après qu'il se soit installé dans cet emploi, l'établissement ferme ses portes... Ken en conçoit quelque amertume et pris en confidence, il n'hésitera pas à en attribuer carrément la faute à MacKenzie. La version officielle est que la compagnie mère a fermé cette succursale à cause de sa faible rentabilité. Ken estime que la vérité est tout autre. D'après lui, il y a du MacKenzie là-dessous. Il est sûr que certains des ouvriers avaient déjà préparé leur démission, avant même qu'ils puissent savoir que la scierie allait fermer ; et comme par hasard, ils ont maintenant des emplois enviables dans la mine...

En fait, MacKenzie est parfaitement innocent ; il ignore totalement les noirs soupçons de Stackford. Ce dernier cherche un bouc émissaire à qui reprocher la faillite de l'entreprise... Une inspection soigneuse des livres de comptes de la scierie, alliée à un jet en Comptabilité, révèleront qu'il y avait certes quelques bénéfices, mais qu'ils se réduisaient de plus en plus à une peau de chagrin, au fur et à mesure que le bois de coupe se raréfiait dans la région...

Stackford est un grand type costaud, prompt à se battre lorsqu'il a bu un coup de trop. S'il pense que les investigateurs sont des lèche-bottes de MacKenzie, il les mettra à la porte de la scierie. Ken n'est plus à Yirrimburra que pour une quinzaine de jours : la démolition des bâtiments touche à sa fin...

KEN STACKFORD

FOR 17	CON 12	TAI 18	INT 12	POU 10
DEX 9	APP 10	EDU 12	SAN 50	PVie 15

Compétences : Comptabilité 65 %, Mécanique 60 %.

LES AUTRES HABITANTS DE LA VILLE : Le Gardien peut ajouter à sa guise d'autres personnages, en particulier si les investigateurs s'intéressent à un lieu qui ne figure pas sur cette liste : l'église, par exemple, ou l'école...

Yirrumburra est une communauté restreinte, où les affaires de tout le monde sont imbriquées les unes dans les autres et où tout se sait. Les villageois se montrent polis et affables envers les étrangers, tant qu'ils n'ont pas un comportement trop étrange, et ils sont particulièrement amicaux avec le parent de Jack. Mais quelles que soient leurs luttes intestines, ils serrent les rangs contre les éléments perturbateurs ; les

étrangers, surtout, lorsqu'ils se mêlent de chercher noise à Fred. Ils ont horreur de tout ce qui ressemble à du changement ; or, il y en a eu beaucoup trop ces derniers temps...

BILL POUL : Trappeur de lapins vivant en franc-tireur, Bill Poul constitue une exception remarquable : il est le seul individu du cru qui ne vienne pas de bon cœur se blottir sous l'aile de Yirrimburra. Les seuls à l'aimer sont Florrie, les Trent et le vicaire. Fred MacKenzie ne se lasse pas de répéter que ce fainéant de « bludger » est l'opprobre de la ville et ses concitoyens partagent sa réprobation. S'il lui revient aux oreilles que les investigateurs ont parlé avec Bill, il leur fera part de son blâme.

Bill est un vigoureux sexagénaire aux cheveux blancs et clairsemés, avec des yeux d'un bleu liquide. Ses vêtements crasseux et élimés sont des dons du vicaire. Il a établi son camp en haut du ravin qui se trouve derrière la mine, avec un solide abat-vent. Il troque les peaux des animaux qu'il piège dans le bush contre de la farine, du sucre, du thé et de la bière. Les investigateurs pourront le voir traîner en ville lors d'une de ses rares expéditions pour se réapprovisionner. Bill est un homme timide, qui sera touché s'ils tentent en toute sincérité de devenir ses amis. Il est également très nerveux ; cela fait bien longtemps qu'il est tenté de quitter la région ; mais il aime trop ses collines, et d'ailleurs, s'il s'en allait, il ne saurait pas où aller...

Il n'avait pas vingt ans lorsqu'il se prit d'amitié pour les Aborigènes locaux ; avec eux, il fit connaissance avec le bush et il apprit à l'aimer. Et puis, il y eut un jour terrible où Fred MacKenzie fit irruption, saignant à flots par une profonde blessure qu'il avait à la jambe ; avec lui, d'autres étaient venus, avec des fusils. Ils le forcèrent à chercher la tribu. Il essaya bien de les guider sur des fausses pistes, mais ils ne furent pas dupes. Il y eut les éclairs des lances et les hurlements des enfants, et Fred et ses hommes les massacrèrent tous. Ils entraînèrent en dehors de la scène Bill qui criait et vociférait, et Fred lui jura qu'il le tuerait également s'il racontait à quiconque ce qu'il avait vu.

Fred ne se borna pas à cette menace ; il s'arrangea pour que Bill ne trouve jamais de travail. Jamais. Au bout de toutes ces années, Bill est bien placé pour savoir que Fred tient parole ; aussi il se méfie de toute question d'aspect étrange. Si les investigateurs tentent de le faire parler de Fred, il semble pris de terreur. Il se met à mentir, à marmonner et pour finir leur demande de s'en aller. Il meurt d'envie de se confier, mais cela lui est purement et simplement impossible... Il est cependant susceptible de laisser filtrer suffisamment d'informations pour que les investigateurs puissent avancer. Il peut par exemple faire quelques allusions sybillines sur les morts, du genre : « Ils meurent tous, ils sont tous morts. » Ou « Ils sont fichus. Arrêtez de m'embêter. Vous n'avez qu'à aller lire vous-mêmes quelque part... » Ou encore : « Si vous voulez savoir quelque chose, revenez donc ici à l'aube, vous verrez ce que vous entendrez... » En fixant les flammes de son feu, il murmurera des paroles venues de ce qu'il avait appris avec les Aborigènes, sur « la Loi », comme : « Plus personne pour croire aux choses anciennes maintenant. Tous. Ils crèveront tous. » Bill est la meilleure source de renseignements que les investigateurs puissent trouver, mais il ne les livrera pas de bonne grâce. Il ne glissera de nouveaux indices qu'avec parcimonie, lorsque les investigateurs seront en train de s'embourber.

Bill ignore qu'il y a eu un unique survivant, Yurrigan. Mais il sait que la mort de ces hommes est l'œuvre de quelque chose ou de quelqu'un. Il appréhende le jour où son heure sonnera. Une bonne méthode pour s'allier Bill consiste à lui offrir à boire au Yirrimburra Arms. Mais Bill en profitera pour s'enivrer jusqu'à la stupeur, histoire de ne pas avoir à répondre à des questions embarrassantes.

BILL POUL

FOR 8 CON 12 TAI 11 INT 10 POU 15
DEX 13 APP 9 EDU 11 SAN 42 PVie 12

Compétences : Botanique 85 %, Connaissance du Bush 80 %, Géologie 30 %, Se Cacher 55 %, Ecouter 65 %, Poser Piège 60 %, Suivre une Piste 50 %, Zoologie 80 %.

Les Endroits Intéressants

Ouvre les lieux figurant dans cette liste, il y a d'autres endroits aux alentours de Yirrimburra qui recèlent des informations utiles. La nouvelle mine ainsi que l'ancienne seront traitées dans les chapitres s'y rapportant.

LE CIMETIÈRE : En dehors de son intérêt historique, une petite promenade entre les pierres tombales sera pour les investigateurs une excellente méthode pour découvrir quels décès ont eu lieu et à quelle date, sans avoir à poser des questions indiscrètes. Les sépultures les plus anciennes datent des années 1850. Dans la liste qui suit, figurent les noms des défunts qui peuvent présenter quelque intérêt, ainsi qu'une courte identification. On prend pour hypothèse que cette aventure se passe au début de novembre 1925. Si votre campagne se déroule à un autre moment, comme c'est probable, vous modifierez les dates marquées d'un astérisque.

- **« Lincoln » Ted Goldsmith,** 12 janvier 1892 (conducteur de train)
- **Harry Carter,** 12 janvier 1892 (conducteur de train)
- **Stan Taylor,** 15 août 1915 (mineur)
- **Arthur Windsor,** 15 août 1915 (mineur)
- **Michael Ramsey,** 16 septembre 1915 (fils de Jack Ramsey)
- **Christine Ramsey,** 2 janvier 1917 (femme de Jack Ramsey)
- **Mike MacKenzie,** 22 octobre 1919 (fils de MacKenzie)
- **Jim Trent,** 12 septembre 1925 * (père de Phil et Ray, gardeur de bestiaux)
- **Ted Keelor,** 14 octobre 1925 * (père de Mick, administrateur de la mine)
- **Peter MacGuire,** 2 novembre 1925 * (mari de Molly, contremaître de la mine)
- **Jack Ramsey,** 1925 * (date de l'arrivée de l'investigateur)

Il y a de fortes chances pour qu'au cours de leur exploration nécrologique les investigateurs tombent sur le vicaire. Ce dernier présentera ses condoléances au neveu affligé et invitera tout le monde à assister à l'office religieux du dimanche.

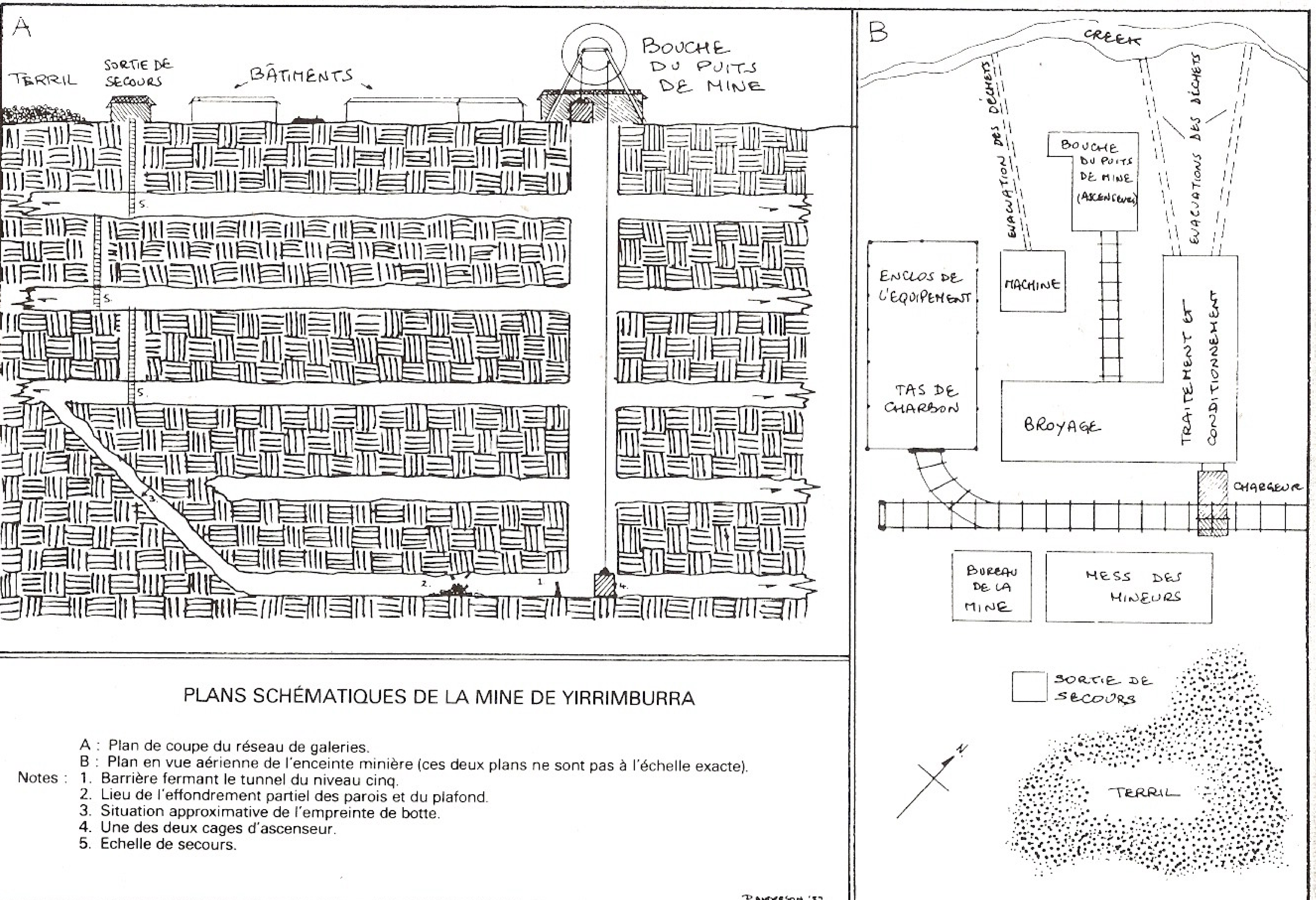
Si les investigateurs viennent ici après la tombée de la nuit, ils trouveront aussi Jibba le chien, couché sur la tombe de Mick. En les apercevant, il grognera en découvrant ses crocs.

LE RAVIN HANTÉ : C'est un endroit dont personne ne parle ; les investigateurs ne découvriront son existence qu'en tombant dessus ou en l'apprenant de la bouche de Bill. Il se trouve derrière la mine ; c'est un chaos de rocs, de fougères et d'eucalyptus que seuls les lapins fréquentent.

Ce long ravin tranche la vaste pente sur laquelle est établie la mine. A son extrémité la plus éloignée, il s'élève verticalement, s'achevant sur un roc en surplomb d'une dizaine de mètres de hauteur. La paroi rocheuse est zébrée de strates de différentes couleurs. Les autochtones l'appellent le Rocher de l'Arc-en-Ciel. Bill, lui, la désigne sous le nom de Gunjal, mais il ne dira pas pourquoi. Son abri se trouve non loin de là, à une trentaine de mètres du pied de la falaise.

Si les investigateurs escaladent cette dernière (dix minutes de labeur, ou moins, s'ils réussissent un jet en Grimper), ils découvriront une plate-forme en surplomb d'un ou deux mètres. Il y a là les cendres d'un feu et des lignes jaunes et rouges peintes sur le roc. De cet observatoire, la vue embrasse un stupéfiant panorama de Yirrimburra. Mais le feu, si on l'allume, n'est pas visible de la ville.

C'est dans ce ravin qu'a eu lieu le massacre de 1885. Les cadavres ont été enterrés à son extrémité éloignée, dans une fosse commune hâtivement creusée. Cette tombe de fortune se trouve actuellement enclose dans le périmètre de la mine ; elle est recouverte de machines mises au rebut, que Fred MacKenzie a fait entreposer là à dessein. Au fil des années, il



PLANS SCHÉMATIQUES DE LA MINE DE YIRRIMBURRA

A : Plan de coupe du réseau de galeries.
B : Plan en vue aérienne de l'enceinte minière (ces deux plans ne sont pas à l'échelle exacte).

Notes :
1. Barrière fermant le tunnel du niveau cinq.
2. Lieu de l'effondrement partiel des parois et du plafond.
3. Situation approximative de l'empreinte de botte.
4. Une des deux cages d'ascenseur.
5. Echelle de secours.

LA MINE DE MACKENZIE

y a rajouté suffisamment de strates de ferraille pour que cela devienne un énorme tas, royaume de la rouille et des serpents-tigres. Ceux qui passeraient dans ce ravin à quatre heures du matin tressailleraient au bruit d'un coup de fusil ; probablement, ils plongeraient à couvert. Une salve de coups de feu retentit ensuite, puis des bruits de course et des craquements. Un bébé commence à pleurer. Et puis BANG : le vacarme cesse abruptement. Tous ces sons résonnent de façon particulière, comme en écho. Ils sont parfois accompagnés d'une lueur brève, comme pourrait en occasionner un coup de fusil, ou un éclair dans le lointain. A une ou deux reprises, la lune jette une clarté éphémère sur quelque chose qui ressemble à un être humain qui court, à moins que ce ne soit un renard.

Tous ceux qui sont présents perdent 0/1 points de SAN. S'ils reviennent la nuit suivante, les mêmes faits se produisent, à la même heure.

Bille est tiré de son sommeil tous les matins par la fusillade fantôme ; il prend cela comme une expiation personnelle...

La Nouvelle Mine

Il y a gros à parier que les investigateurs voudront explorer la mine : deux mineurs y ont péri il y a longtemps et Peter MacGuire est mort au fond, une semaine ou deux auparavant. Nul doute que les joueurs ne caressent déjà des soupçons concernant des horreurs fouisseusses grouillant hideusement sous la surface. S'ils parviennent à persuader Mick Keelor de quelque façon raisonnable, il leur fera visiter le site d'extraction pendant le jour et peut-être les laissera-t-il même descendre jusqu'au niveau Un. Si Fred MacKenzie les a engagés pour enquêter sur la mort de MacGuire, il leur suggèrera (s'ils ne l'ont déjà demandé) d'aller examiner le site où elle a eu lieu (au niveau Cinq). L'opération ne peut avoir lieu qu'après que la dernière équipe ait terminé son travail, à 22 heures. Mick Keelor reste en arrière, pour faire fonctionner l'ascenseur.

Le site d'extraction est enclos par une haute barrière et le portail en est soigneusement verrouillé en dehors des heures ouvrables.

Il se peut que les investigateurs demandent à voir le bureau de la mine. C'est une petite baraque de bois, fermée à clé. Son contenu se résume à une chaise, une étagère à livres, un calendrier de l'année précédente et un bureau. Les tiroirs du bureau débordent de livres de comptabilité, de registres et d'actions concernant les autres entreprises de MacKenzie (l'hôtel, par exemple), ainsi que de cartes de la mine. Un examen poussé de ces registres combiné avec un jet réussi en Comptabilité révèleront que les autres opérations de MacKenzie amènent des profits substantiels, mais que la mine voit déjà ses bénéfices décliner. Cela étant, elle fournit 75 % des entrées d'argent de MacKenzie. Il est à noter toutefois qu'aucun fonctionnaire de la mine ne permettra aux investigateurs d'aller fouiner dans ces écritures.

Avant de laisser les investigateurs descendre dans la mine, Mick veille à ce qu'ils soient dûment équipés de bottes de travail, de combinaisons et des casques munis de lampes frontales. Il reste en haut pour faire fonctionner l'ascenseur — les investigateurs n'auront qu'à crier au pied du puits pour qu'il les fasse monter ou descendre.

Bien qu'il n'y ait aucun vrai fantôme, la mine est un endroit dangereux, ténébreux, exigu et fantômatique à souhait. Pour prévenir les inondations, des pompes l'assèchent en permanence pendant la journée. La nuit, elles fonctionnent une heure sur deux. Le rugissement soudain et le martellement des pompes se remettant en marche de façon inopinée peuvent faire sursauter les investigateurs dont les nerfs sont fragiles, voire leur faire lâcher ce qu'ils tiennent. Il est décidément facile d'être convaincu que la mine est hantée.

Il y a cinq niveaux. Les niveaux Trois, Deux et Un sont reliés à la surface par une échelle qui double le puits d'ascenseur. Elle émerge à la surface par une trappe qui se trouve à une quarantaine de mètres de l'entrée principale. Les galeries sont glissantes de glaise, exiguës et suintantes. Des chariots circulant sur des rails desservent les zones les plus activement exploitées. Partout sous terre on entend d'inexplicables craquements, accompagnés de coups sourds et de bruits mous. Le cours d'eau souterrain émet un grondement diffus et provoque des glissements de terrain au niveau inférieur ; là, les parois ruissellent et on patauge dans des flaques d'eau.

Les ascenseurs sont environnés d'une bruine fine ; ce crachin est permanent. Lorsque la machine se met en marche en grinçant, il se met à pleuvoir également de l'huile. L'ascenseur est constitué d'une cage métallique renforcée, environnée de tuyaux, de filins et de câbles épais qui descendent dans les profondeurs ; il est équipé d'un système d'alarme enfermé dans une grosse boîte rouge ; si ce mécanisme est sollicité, une sirène retentit jusqu'à ce que quelqu'un la coupe. Cette alarme est une convocation pour tous les hommes valides se trouvant à proximité.

Tout au fond, au niveau Cinq, se trouve l'endroit où MacGuire a trouvé la mort, une taille partant de la voie principale, maintenant barrée par une corde portant un écriteau : DANGER DÉFENSE D'ENTRER. C'est dans cette voie que les mineurs sont morts en 1915. Traître et malsaine, elle est jonchée d'éboulements. Chacun des investigateurs qui s'y engage doit effectuer un jet en 1D100. Si l'un d'entre eux obtient un nombre inférieur ou égal à sa TAI, il fait dégringoler une pluie de pierres infligeant 1D6 points de Dommages à tous ceux qui se trouvent à moins de deux mètres de lui ainsi qu'à lui-même. Si le résultat du jet est 01, c'est un éboulement plus grave qui est déclenché, tuant cet investigateur et murant les autres dans la taille ainsi obturée, dont ils ne s'échapperont que lorsque les villageois viendront leur creuser une issue. Un investigateur ayant réussi un jet en Géologie sait qu'il y a un risque d'effondrement, et où il faut passer, de sorte qu'il ne lui est pas nécessaire d'effectuer un jet de TAI. Même s'il ne se produit aucun affaissement grave, des chutes de pierres et des cataractes de boue en font planer périodiquement la menace.

Quatre indices sont décelables dans ce bourbier, pour peu que l'on réussisse le jet sous lequel il est répertorié dans la liste qui suit :

JET EN TROUVER OBJET CACHÉ : En observant la paroi de très près, on peut y déceler une marbrure particulière ; une fois la boue et la moisissure essuyées, il s'avère que des plombs de chasse y sont incrustés.

JET DE CHANCE : Pendant la progression dans la taille, tout le monde devra tenter un jet de Chance. Le personnage qui obtiendra le résultat le plus bas marchera sur quelque chose de dur (dans l'hypothèse où le jet est réussi) : une cartouche de fusil. Elle gît à une dizaine de mètres de l'endroit où l'on a découvert le corps de MacGuire. (C'est Ray qui l'a laissée.)

JET EN GÉOLOGIE : Les investigateurs remarquent des signes d'activité récente : des marques de pioche, des endroits où du quartz à été extrait de sa gangue, etc. Mais ces indices n'échappent pas non plus à ceux des investigateurs qui auraient eu l'occasion déjà de travailler dans une mine.

JET EN CAMOUFLAGE, ou second JET EN TROUVER OBJET CACHÉ : Au fond de la taille, se trouve camouflée l'entrée d'un étroit tunnel obscur remontant à 45°. Pour la repérer, il faut réussir un jet en T.O.C. La pente est couverte de glaise glissante et sillonnée de ruissellement. A mi-parcours au cours de la montée, s'étale une magnifique empreinte de bottes d'une qualité exceptionnelle, que l'on peut aisément relever au plâtre. Il ne s'agit manifestement pas d'une botte de travail (semblable à celles que portent les investigateurs) ; celle-ci est plus petite et plus étroite, avec un bout carré, avec une nette entaille marquant le talon (à moins qu'il ne soit écorné). C'est une empreinte du pied gauche. A partir du



moment où ils ont fait cette découverte, les investigateurs vont probablement loucher sur les semelles de tous ceux qu'ils rencontrent ; amusez-vous bien en les décrivant... C'est celle de la botte gauche de Phil qui a ici laissé sa signature.

En remontant dans le boyau, chacun des investigateurs devra réussir un jet en Grimper pour ne pas glisser et retomber en bas, en effaçant l'empreinte au passage. Au sommet, ils débouchent par une entrée elle aussi habilement dissimulée. En regardant autour d'eux, ils s'aperçoivent qu'ils sont au niveau Trois. Les investigateurs perspicaces réaliseront sans peine qu'à partir de là il est possible de sortir de la mine sans emprunter la cage d'ascenseur (il suffit de suivre l'échelle de secours).

Vous pouvez souhaiter que les frères Trent soient dans la mine au moment où les investigateurs y descendent. En entendant l'ascenseur, ils joueront des pieds et des mains pour remonter le long de leur tunnel et s'enfuir. Comme il leur est impossible d'ouvrir le portail sans être aperçus de Mick, Phil se faufile dans son dos et l'assomme ; puis tous deux déguerpissent sans encombre.

Si Mick est assommé, lorsque les investigateurs l'appellent pour qu'il actionne l'ascenseur, la seule réponse qu'ils obtiennent est l'écho de leurs cris. Les voilà piégés au fond d'un profond trou noir, avec des soupçons d'assassinat... Il ne leur reste qu'à patienter, escalader le puits ou déclencher l'alarme. En arrivant en haut, ils trouvent Mick étendu à terre. Ils croient probablement de prime abord qu'il est mort (et lui aussi !), mais le lendemain, il est présent à son travail, avec un pansement aussi gros que son mal de tête. Il ne sait pas qui l'a frappé, mais il sait qu'il a frappé fort...

Les investigateurs auront à déterminer s'ils font part de leurs découvertes à Fred. S'ils lui parlent de l'empreinte, il ébruitera la chose, Phil en aura vent et il se débarrassera des bottes compromettantes avant qu'on ne le prenne avec elles aux pieds.

L'Ancienne Mine

Comme ils le feraient pour n'importe quelle excavation humide et moisie, les investigateurs portent sans doute à cet endroit un intérêt qu'il ne mérite pas. Ils peuvent s'y rendre en un après-midi ; la promenade est facile. Pour toute indication, il leur suffit de savoir qu'il faut suivre les rails. Ils longeront ainsi le flanc abrupt et accidenté de la colline, en ayant une vue spectaculaire sur les plaines du Gippsland. Les traverses de la voie ferrée sont abandonnées à la pourriture, et ont été soulevées par endroits par de jeunes arbres. Les investigateurs sont frappés de constater combien le bush australien est sec et immobile ; chemin faisant, ils s'envoient de grandes claques pour tenter de chasser les mouches obsédantes. Ils surprennent une demi-douzaine de wallabies qui s'éloignent avec une bondissante vélocité.

Par rapport à la nouvelle mine, l'ancienne se trouve sur le versant opposé de la colline. Trois orifices s'ouvrent au flanc d'une falaise ; devant eux s'étend une aire autrefois défrichée. Il y a encore quelques piles de bois, une voie de garage et quelques wagonnets ; tout cela tombe lentement en ruine. Des pies perchées dans les arbres injurient les investigateurs ; s'ils se rapprochent par trop, elles fondent agressivement sur ces pilleurs de nids potentiels. Chacun des tunnels est envahi par les eaux, mais on peut suivre celui du milieu sur une quarantaine de mètres avant d'atteindre leur niveau. A son entrée, les cendres d'un feu de camp sont encore chaudes.

Si les investigateurs se lancent dans l'exploration générale de la zone, ils risquent de faire une chute dans des forages abandonnés, creusés à la hâte puis laissés en proie à la végétation lorsque l'or s'épuisait. Parmi ceux qui manquent leur jet de Chance, celui qui a le nombre le plus éloigné tombe dans un puits, prenant 1D6 points de Dommages. Si tous les jets de Chance sont réussis, le puits est localisé avant que quelqu'un ne trébuche dedans.

L'accident rend prudent les investigateurs et des jets en T.O.C. leur permettent de détecter les cavités abruptes, que nulle barrière ne protège et que la végétation a recouvert. Chaque puits a une profondeur de 1D10 et les dommages sont de 1D6 points par trois mètres de chute — un jet réussi en Sauter réduit les dégâts de 1D6 points. Si le personnage obtient aux dés un nombre inférieur ou égal à DEX × 3, il parvient à agripper quelque étai à demi pourri, ce qui le sauve.

Les villageois manifestent beaucoup de compassion envers une victime tombée dans un puits si elle en meurt ; ils assistent à ses funérailles dans leur meilleur costume.

Si un investigateur disparaît dans un forage, ses compagnons éprouvent un instant l'impression que leur ami ne s'est jamais en fait trouvé là, car ce n'est pas sa Terre. Tous perdent 0/1 point de SAN. Cette vision fugace est interrompue par l'impact et le cri du malheureux lorsqu'il touche le fond



Le clan avant le carnage.

du puits.

S'ils passent trop de temps à fureter autour de la vieille mine, les investigateurs devront faire le voyage de retour au crépuscule, voire dans les ténèbres, trébuchant le long des rails. Dès la tombée de la nuit, chacun d'entre eux est l'objet d'une hallucination. Il entend derrière lui le long sifflet solitaire d'une locomotive. Les rails entrent vibration. Puis tout cesse, plus aucun bruit ne lui parvient et il ne verra rien de particulier.

Il n'y a aucune explication apparente. Peut-être était-ce un oiseau, ou un train en bas, dans la vallée. Ce n'est certes pas la première fois que de bizarres échos parviennent aux oreilles des gens dans les Collines Hantées du Gippsland. Quelque tremblement a pu occasionner les vibrations ; peut-être même que ce n'étaient que les genoux et les dents des investigateurs qui s'entrechoquaient. Mais peut-être aussi que c'était tout simplement la Lincoln qui revenait chez elle...

Les Documents Intéressants

Voici à présent la liste des diverses sources d'information écrite, avec des notes expliquant où et comment les trouver.

RAPPORT DE POLICE SUR LA MORT DE PETER MACGUIRE : Il figure dans les dossiers de J.K.L. Wise, au commissariat de police (dans le même bâtiment que les bureaux gouvernementaux, mais du côté opposé). Pour pouvoir le consulter, il est nécessaire de réussir des jets en Droit et Discussion, à moins que Fred MacKenzie n'ait fait la demande pour le compte des investigateurs. Il comprend une déclaration de Mrs MacGuire (strictement identique à celle qu'elle fera de vive voix). Le rapport du médecin légiste de Traralgon établit que le décès a eu lieu par « suffocation lorsque la cage thoracique a écrasé les poumons » et que les autres blessures et contusions correspondent à celles que l'on peut attendre lors d'un éboulement. La conclusion est : « Mort Accidentelle ». Il y a également quelques notes gribouillées par Wise, mais elles n'aboutissent à rien de précis. Le dossier est encore ouvert, mais c'est seulement parce que Wise n'en a pas encore terminé avec la paperasserie nécessaire.

LES RAPPORTS DU MÉDECIN LÉGISTE : Ces rapports, concernant Jim Trent, Ted Keelor et Jack Ramsey sont conservés au commissariat de police. La procédure sus-décrite s'applique également à leur cas. Pour chacun de ces décès, le médecin a conclu à une attaque. Les rapports mentionnent tous les étranges positions dans lesquelles les corps ont été retrouvés, en remarquant qu'en dépit du fait que les souffrances auxquelles ils étaient en proie étaient suffisantes pour occasionner pareilles contorsions, il était curieux de constater qu'ils étaient incapables d'appeler à l'aide en criant ou en faisant choir quelque objet. Le fils de Keelor était à la maison pendant son agonie ; ceux de Trent étaient à la chasse. Enfin, dans chacun des cas le médecin note l'état avancé de la rigidité cadavérique, ce qui peut expliquer leurs postures convulsées. Wise n'a ni comparé ni lu ces rapports. Il s'est borné à les empiler avec netteté.

LES REGISTRES MUNICIPAUX : Ils sont conservés dans les bureaux de la municipalité. Pour être admis à les consulter, les investigateurs doivent réussir des jets en Droit et en Crédit, à moins qu'ils ne parviennent à acheter l'employé (chance de succès cumulative de 1 % pour chaque shilling qu'on lui offre), ou qu'ils n'aient la permission de MacKenzie. Quelle que soit la façon dont ils parviennent à les examiner, MacKenzie est mis au courant de leur venue dès sa visite suivante dans les bureaux. Une fois dans la place, ils pourront chercher eux-mêmes les informations qu'ils souhaitent (il leur faudra réussir un jet en Bibliothèque pour chacun des éléments), gardant ainsi secrètes leurs finalités, ou bien ils pourront demander au fonctionnaire de les aider.

Tous les détails concernant l'état civil (naissances, morts et mariages) sont disponibles. La plupart d'entre eux sont sans importance pour le scénario, et nous laissons le soin au Gardien de les fournir de façon appropriée.

L'étude des titres de propriété fait ressortir que Fred MacKenzie est littéralement le propriétaire de presque tout Yirrimburra. La seule grosse part du gâteau qui ne soit pas dans son assiette est la scierie et son terrain, dont la limite est mitoyenne avec celle de la propriété minière.

Enfin, les concessions minières attribuées à l'époque de la ruée vers l'or ont été enregistrées. Celle de la vieille mine était aux noms de Henderson et Withers, en 1869. Celle de la nouvelle, au nom de MacKenzie, en 1885.

LES JOURNAUX : Il n'y a pas de journal édité à Yirrimburra ; c'est un journal de Traralgon qui est diffusé toutes les semaines. Il n'y a pas non plus de bibliothèque et donc pas d'archives de presse. Si les investigateurs veulent examiner des compte rendus d'époque, il leur faudra se rendre à Traralgon, un trajet de quelques heures en automobile. Un jet

réussi en Bibliothèque sera nécessaire pour l'obtention de chaque bribe d'information. Il serait souhaitable que cette dernière se fasse dans l'ordre suivant :

En 1915, on rapporte la fin tragique de Stanley Taylor (53 ans) et Arthur Windsor (49 ans) dans la mine d'or de Yirrimburra, le lundi 16 août. Les mineurs se trouvaient au niveau inférieur lorsqu'un cours d'eau souterrain inonda la mine. Le propriétaire du site d'extraction, Fred MacKenzie, a exprimé personnellement ses condoléances aux familles dans l'affliction et leur a alloué une pension confortable.

En 1892, on signale un terrible accident ferroviaire qui a coûté la vie à Théodore Goldsmith (47 ans) et à Harold Carter (39 ans) à Yirrimburra, le 12 janvier de cette année. C'était le dernier convoi de minerai en provenance de la mine de MM. R. Henderson et P. Withers qui était en train de fermer.

En 1885, quelques articles décrivent le procès de Trent, Keelor, MacGuire, Ramsey et MacKenzie, dont le chef d'inculpation était la disparition et le meurtre présumé d'indigènes dans la région de Yirrimburra. Les deux compte rendus les plus importants sont reproduits ci-contre.

Le Procès de 1885

Il n'est guère difficile de trouver l'ancien procureur David King. Le cabinet King et O'Haragan figure encore sur la liste des experts juridiques de Traralgon, bien que King s'en soit retiré. O'Haragan Jr fournira aimablement son adresse à celui qui la lui demandera poliment, en accompagnant sa requête d'un jet réussi en Crédit.

Mr King était le procureur du Tribunal qui jugea l'affaire MacKenzie. Il est à présent à la retraite ; c'est un gentleman à la chevelure argentée, portant gaillardement ses 89 ans. Il parle de façon agréable et courtoise et se montre ravi d'avoir une conversation avec les investigateurs.

L'affaire de Yirrimburra l'a laissé amer. D'après lui, ce procès fut une farce ; mais il admet qu'il est bien le seul à penser ainsi. Les quelques témoins valables furent mis dans l'impossibilité de fournir des preuves et les débats furent bâclés précipitamment. Un jeune homme du nom de Bill Poul semblait désireux de témoigner, mais manifestement MacKenzie exerçait des menaces sur lui. King fut incapable d'amener Bill Poul à dénoncer cette pression, aussi il ne put inculper MacKenzie. Poul déclara en privé à Mr King qu'au moins une douzaine d'Aborigènes avaient été massacrés. King donna sa démission immédiatement après ce procès, écœuré par son issue et découragé par son échec dans cette affaire.

Un incident final se produisit après sa démission, mais King n'en parlera pas de son plein gré, car il n'est pas bien sûr lui-même de sa réalité. Mais si les investigateurs lui demandent pourquoi il a brièvement essayé de rouvrir le procès quelques cinq mois plus tard, après avoir emmené la police chez lui, il se lancera alors dans le récit de ce qui s'est passé. Ils sont les premières personnes à l'entendre. Il s'exprime d'une voix basse et mal assurée.

« Au procès, j'étais convaincu de la culpabilité des accusés. Cependant, il se produisit quelque chose, cinq mois plus tard, qui m'ôta tout doute à ce sujet... Lorsque j'y repense, je ne pourrais affirmer qu'il ne s'agissait pas d'un rêve ou d'une hallucination... Ce jour-là, j'entendis frapper à ma porte. Je l'ouvris : un jeune Aborigène qui pouvait avoir vingt ans se trouvait sur le seuil. Il titubait et semblait commotionné, ce qui n'avait rien d'étonnant, vu que la moitié de sa mâchoire inférieure avait été arrachée — la blessure la plus horrible que j'aie jamais vue. Il devait avoir survécu à cette mutilation depuis presqu'une année. Il pointa vers moi un doigt tremblant et murmura ces paroles, déformées par sa bouche estropiée : « La Loi est rompue. Beaucoup de morts. Mauvaise chose. Mauvaise chose qui vient. Tous morts. » Je m'éveille encore parfois avec ces paroles sur mes lèvres...

« Je donnai quelque nourriture à ce garçon, puis je me précipitai pour aller chercher la police. Mais quand nous fûmes de retour, il n'y avait plus trace de lui. Mon intendante qui était restée à l'étage pendant tout ce temps, n'avait rien entendu...

Je renvoyai les policiers sans leur raconter pourquoi je les avais fait venir, conscient du ridicule qui ne manquerait pas de fondre sur moi si ceci venait à être su... Si cet Aborigène a réellement existé, il doit être mort depuis longtemps à pré-

Aide de Jeu N° 3

LES VILLAGEOIS JUGÉS NON COUPABLES

Le jury réfute l'accusation de meurtre

Scène de réjouissances à la sortie du tribunal

Le procureur du Tribunal donne sa démission

Le procès de Trent, Keelor, MacGuire, Ramsey et MacKenzie a pris fin hier sur une triomphale conclusion. Devant un public nombreux, un jury composé de douze personnes a conclu à la non culpabilité des prévenus, accusés de meurtre à la suite de la disparition encore inexpliquée de certains Aborigènes de la région de Yirrimburra.

En dépit des efforts de David King, procureur du Tribunal, l'accusation fut incapable d'étayer son dossier. Le coup le plus terrible qui lui ait été porté fut lorsque le principal témoin à charge, William Poul, avoua qu'il avait fabriqué sa preuve de toutes pièces, dans l'espoir d'une récompense. Il a été inculpé d'outrage au tribunal.

Il est criminel de voir comment on peut user de la nature nomade des noirs vivant en tribus pour porter des accusations contre d'innocents citoyens. Après la confession de Mr Poul, le chef d'accusation ne reposait plus que sur des présomptions sans fondement ; les prévenus furent donc relâchés, sous les acclamations de leurs familles et de leurs amis qui les attendaient.

David King ne partageait pas cette jubilation ; il a depuis fait part de son intention de se retirer de la justice. Le principal accusé, Fred MacKenzie, a ainsi commenté le fait : « Si Mr King aime tant ses nègres, pourquoi ne s'en va-t-il pas les rejoindre ? »

Voilà ce qui s'appelle ne pas y aller par quatre chemins, Mr MacKenzie ; mais bien que Mr King ait à présent du temps à perdre, nous doutons fort qu'il abandonne les conforts de la civilisation blanche pour aller se perdre dans le bush !

NOUVEAU MYSTÈRE A YIRRIMBURRA

L'ex-procureur annonce un nouvel élément puis change d'avis

L'acquitté ne fait aucun commentaire

La police a été appelée hier au domicile de Mr David King à Traralgon. Mr King, un avocat retiré, a déclaré à la police qu'il détenait une nouvelle preuve d'importance, concernant l'affaire de Yirrimburra au cours de laquelle cinq personnes de la région furent reconnues innocentes de toute agression à l'égard d'Aborigènes disparus. Cependant, lorsque Mr King revint chez lui accompagné par les agents, il se fit réticent, puis s'excusa de leur avoir fait perdre leur temps. L'officier de police Ray Aston a dit qu'il « semblait chercher quelqu'un ».

Cinq mois auparavant, Mr King avait démissionné de sa profession après avoir plaidé pour l'accusation au cours de l'affaire pré-citée. Il était à l'évidence convaincu d'avoir mis la main sur un nouveau témoin ; mais pas de chance, ce dernier semble avoir été aussi peu fiable que le précédent, William Poul, qui purge actuellement une peine de prison pour outrage à magistrat.

Nous avons contacté Mr Fred MacKenzie, le jeune éleveur qui était à la tête des accusés lors de leur procès ; mais celui-ci a déclaré : « Je n'ai rien à dire. Il se peut que l'oisiveté fasse perdre la tête à Mr King, mais j'ai d'autres chiens à fouetter. »

sent. C'était déjà un miracle qu'il soit encore en vie lorsque je l'ai vu... »

David King est un vieil homme maintenant, mais il sent encore bouillonner en lui une rage impuissante. Il aidera les investigateurs du mieux qu'il pourra, afin que justice soit faite avant qu'il ne quitte ce monde.

Yurragan Wrahijhi

Yurragan campe derrière le ravin hanté, de l'autre côté du Rocher de l'Arc-en-Ciel. Lorsqu'il se tient sur la corniche, sa vue embrasse les collines environnantes et la ville. Les ténèbres s'amassent autour de lui, serein, silencieux, attentif.

Toute rencontre avec Yurragan sera soudaine et c'est lui qui la déterminera. Les investigateurs peuvent le trouver au détour d'un rocher, plongé dans sa veille muette. Il porte à une main une poignée de lances fines et un bâton à lancer. Quelques paquets enveloppés de feuilles et une hache de pierre pendent à sa ceinture de fibres. Il semble totalement détendu. C'est un vieil homme endurci, qui pourrait avoir plus de 60 ans. Il lui manque une partie de la mâchoire inférieure et la peau porte de terribles cicatrices tout autour. Un investigateur réussissant un jet en Premiers Secours pourra indiquer qu'il s'agit d'une blessure provoquée par un coup de fusil. Tous ceux qui le voient pour la première fois perdent 0/1D4 points de SAN.

Il parle et comprend l'anglais, mais il ne le manifestera pas si ce n'est pas nécessaire. Il n'est ni stupide ni imprudent. Il traite pacifiquement les investigateurs, avec dignité. Si ces derniers le pressent avec persistance, il dira seulement qu'il est le dernier membre de sa tribu, les personnes qui vivaient ici et que son unique souhait est qu'on le laisse en paix vivre comme le faisaient les siens.

Un nouveau sort : ENVOYER LE RÊVE

On ne peut mettre en œuvre ce sortilège qu'à la nouvelle lune. Celui qui le lance sacrifie un point de POU dans un feu. La flamme est d'abord jaune ; elle blanchit ensuite, puis vire au bleu au fur et à mesure que la nuit passe. Le jeteur du sort se met enfin en transe (en ayant recours au Savoir Onirique sur l'Alcheringa), et envoie ses rêves vers la victime, qui se trouve alors plongée dans le Temps du Rêve. Une fois la victime choisie et l'infiltration onirique amorcée par un point de POU, un rêve peut lui être envoyé plusieurs nuits de suite (moyennant un coût de 3 Points de Magie à chaque fois) jusqu'à ce que le dessein du jeteur du sort soit accompli.

Si le rêve est maléfique, la victime peut tenter de s'éveiller en effectuant un jet réussi en INT×1 dès son début, ou en POU×1 à la fin de chaque heure du rêve par la suite. Un tel rêve coûte 1D6 points de SAN aussi bien au jeteur du sort qu'à la victime et il dure six heures.

Une fois le rêve en train, la victime ne peut plus être éveillée par des moyens extérieurs.

Lorsque plusieurs versions d'un même rêve sont envoyées au cours d'une nuit, leur coût suit le même barème. Exemple : Yurragan perd un point de POU par investigateur lorsqu'il les envahit oniriquement l'Alcheringa. S'il leur envoie les mêmes rêves la seconde nuit, cela lui coûtera 3 Points de Magie pour chaque investigateur.

C'est vrai ; tout ce que veut Yurrigan, c'est qu'on le laisse tranquille. Il n'a pas peur et sa vie n'a plus guère d'importance à ses yeux. Au long des décennies, la faim de vengeance contre ceux qu'il a choisi pour victimes l'a consumée jusqu'à ce qu'il ne reste que des cendres en lui. Il est intelligent ; il sait combien sa haine l'a rongé. Mais les effets n'en sont pas atténués pour autant... S'il parvient à accomplir sa mission vengeresse, il viendra s'étendre sur la corniche et il s'y laissera mourir.

Pour répandre sa malédiction sur ses ennemis, Wrahijhi use de son don pour Envoyer le Rêve à ses ennemis. Les misérables sont affectés par de terribles cauchemars, où s'inclinent des fougères géantes hautes comme des arbres, où une végétation étrange prolifère dans un pays qu'ils connaissent bien mais qui leur paraît curieusement peu familier, où des collines sont couronnées de fumées et vomissent du feu, où errent de bizarres animaux et dans lesquels ils sont désespérément poursuivis en une chasse abominable. Ceux qui ont de la veine parviennent à s'éveiller avant d'être pris. Chaque heure qu'ils passent en Alcheringa comporte une chance sérieuse d'être pris et tués par leurs persécuteurs, auquel cas, ils ne s'éveilleront plus jamais.

Après avoir rencontré les investigateurs, Wrahijhi leur envoie un rêve particulier ; ce n'est pas forcément dans l'intention de les tuer (encore que ce soit possible), mais c'est pour qu'ils apprennent...

Yurragan a soif de justice ; et pour que justice soit faite, il faudrait que soit détruits ceux qui ont exterminé sa tribu. Mais la justice des blancs peut éventuellement satisfaire sa vindicte ; si les investigateurs peuvent lui apporter la preuve que MacKenzie et les autres membres restants de l'expédition maudite seront punis, il se laissera peut-être persuader d'abandonner ses sortilèges.

YURRAGAN WRAHIJHI

FOR 12	CON 10	TAI 13	INT 17	POU 15 *
DEX 13	APP 2	EDU 24	SAN 0	PVie 12

Armes : Lance Jetée 78 %, Dommages 1D6+1+1D2 (avec Attaque par jet de bâton 78 %, Dommages 2D6+1+1D2)

* *A l'origine, Yurragan avait un POU de 20.*

Compétences : Savoir Onirique sur l'Alcheringa 95 %, Astronomie 75 %, Botanique 95 %, Connaissance du Bush 100 %, Camouflage 70 %, Grimper 80 %, Mythe de Cthulhu 80 %, Premiers Soins 70 %, Se Cacher 90 %, Sauter 60 %, Ecouter 85 %, Discrétion 90 %, Parler l'Anglais 25 %, Trouver Objet Caché 80 %, Nager 65 %, Suivre une Piste 85 %, Soigner Maladie 60 %, Soigner Empoisonnement 70 %, Zoologie 90 %.

Sorts : Envoyer le Rêve, Envoyer le Feu du Ciel.

La Longue Marche de Yurragan

Pendant de nombreuses et interminables années, Yurragan Wrahijhi a cherché un endroit dont il avait entendu parler — un lieu défendu où il espérait pouvoir acquérir le pouvoir qui lui manquait. Il allait vers l'ouest, traversant les étendues désolées de Nullarbor. C'était une longue marche, bien loin de ses territoires tribaux. Ce fut son atroce soif de vengeance qui lui donna la force pour trouver l'objet de sa quête, une caverne aussi vieille que le Temps du Rêve, un lieu de terreur et de menace où ne s'aventurait aucun humain de l'endroit, pas même les blancs avec tout leur rationalisme. Il plongea seul dans l'incandescente chaleur du cauchemar. Et il trouva ce qu'il cherchait...

Maintenant, il a la puissance nécessaire à sa vengeance, le pouvoir de bannir de ce monde les assassins blancs, comme ils ont anéanti son propre peuple. Il a passé des années dans ce gouffre de ténèbres. Il a vu des éternités de terreur dépassant la compréhension humaine. Il a rencontré des entités dont l'inconsciente malignité faisait paraître minime l'horreur de l'ultime catastrophe, en comparaison : une terre dévastée et desséchée immobilisée dans l'espace, rapetissée par la proximité de la masse monstrueuse et glacée d'un soleil noir et tumescent.

Son esprit s'est métamorphosé. Il est devenu une chose, une sorcellerie ; seuls restent son besoin de vengeance et l'énergie nécessaire pour son assouvissement... Il a quitté alors le gouffre ; à nouveau, il a marché sous le soleil. Il a marché et marché encore, jusqu'à ce que sous ses pieds il sente une piste familière et il l'a suivie jusqu'à ce qu'elle escalade les collines bleues sous le couvert du bush ; le currawong est descendu l'accueillir... Il a suivi la piste, en se reposant parfois, jusqu'à ce qu'elle redescende dans la vallée ; dans le lointain, il a entendu la monotone pulsation des pompes buvant l'eau de la mine. Alors, il s'est assis et il a su qu'il était enfin de retour.

En Alcheringa

Une nuit, Yurragan fait fondre l'Alcheringa sur les investigateurs. Qu'ils soient de garde à la mine ou dans leur lit, il commence à leur arriver d'étranges visions. Une à une, les choses changent : une maison devient un abri, un fusil, une lance ; une lampe, un flambeau... Lorsqu'un investigateur cligne des yeux ou s'écrie « Hein ? » les objets reviennent temporairement à leur état initial.

Les illusions s'aggravent. Le rêve se prolonge, intermittent et convulsif. Tous les sens des investigateurs sont affectés : la vue, le toucher, le goût, l'ouïe et l'olfaction. Des bouffées d'émotions s'entrecroisent dans leurs esprits, telles les lueurs des éclairs zébrant les nuées qui roulent par les nuits aveugles.

Le pire, ce sont les gens. Tout homme blanc sur lequel un investigateur pose son regard commence à se transformer en un monstre hideux. Vous en avez un échantillonnage au chapitre sur l'Alcheringa, mais vous pouvez également en fabriquer. Les investigateurs ne devraient plus savoir s'ils sont éveillés ou s'ils rêvent, s'ils sont vivants ou morts, en sécurité ou en péril, étrangers ou indigènes...

Pendant ce temps, le rêve d'Alcheringa se renforce et s'établit. Faites comprendre aux investigateurs qu'ils se trouvent ensemble (sous leur identité coutumière) dans un lieu extraordinaire. Des cycas dominent un paysage dans lequel le gommier familier à l'horizon habituel se fait rare. Les collines paraissent plus vastes, la terre plus petite. Le ciel donne moins l'impression d'être un espace infini que d'être un solide toit, menaçant éternellement de s'écrouler en écrasant tout. Les investigateurs flottent en permanence à un mètre du sol, sauf lorsqu'ils prennent conscience du fait ; auquel cas, ils marchent. Une rivière coule dans une large vallée marécageuse où prolifèrent des fougères et des arbres étranges — des hêtres et des casuarinas. Dans les tourbières des animaux paissent, survolés par d'immenses bandes d'oiseaux. Parmi ces animaux inhabituels, des diprotodons, des kangourous géants et autres espèces disparues.

Au bout d'un moment, les investigateurs perçoivent un grand calme, derrière les doux grognements et bêlements des animaux. Dès qu'il est détecté, ce silence s'enfle et avale tous les sons. Avec lui vient le désespoir et une impression de profonde détresse ; ces sentiments grandissent à la limite du supportable, puis la sensation se dérobe brusquement et se retire de façon presque perceptible dans une direction particulière. Il faut réussir un jet en Rêver pour éviter de la suivre de façon automatique. La sensation conduit les investigateurs vers un endroit où la rivière jaillit hors des collines basses ; et là, on distingue une masse sombre. Vue de près, ils s'aperçoivent qu'il s'agit de dix-sept formes humaines et de quatre chiens. Elles sont debout, immobiles comme des souches, pressées l'une contre l'autre, n'occupant que l'espace minimum dans lequel un tel nombre de personnes puisse tenir. Tous ces gens sont noirs : des hommes, des femmes, des enfants et un bébé. Ils sont tous debout, même celui qui est trop jeune pour marcher. Ils sont plus grands que nature : une fois et demie la taille humaine. Les chiens sont comme leur maîtres, d'une taille inhabituelle. Les hommes sont maculés d'ocre et portent des lances brisées.

Surpris et mal à l'aise, les investigateurs ont l'impression de connaître cet endroit... Un jet d'Idée réussi établit qu'il s'agit de la région qui entoure Yirrimburra ; mais la ville s'est évanouie et le paysage semble plus plat. Un jet réussi en Géologie ou en Archéologie permet de mieux cerner les ravins dans les flancs rocheux des collines. Le pays entier se trouve au-dessus du niveau de la mer et le climat est plus frais et plus sec.

Les dix-sept silhouettes ignorent les hommes blancs et regardent droit devant eux, les yeux emplis d'un sombre désespoir. Leurs corps paraissent solides, mais si on les pousse, ils cèdent d'une façon particulièrement horrible et la personne les traverse, pétrifiée d'une abominable stupéfaction (ce spectacle coûte 0/1D3 points de SAN). Ces malheureux sont les esprits des morts ; ils sont prisonniers de leur tombe et il leur est impossible de s'enfuir tant que la loi n'a pas été satisfaite et leurs meurtriers anéantis...

Le calme est soudain brisé : un immense reptile à six pattes, un goanna géant, hisse sa masse sur la colline et charge les investigateurs. Un jet initial en 1D100 inférieur ou égal à son INT × 1 permettra à un personnage de s'éveiller et de s'échapper du rêve.

Les investigateurs doivent livrer combat ou s'enfuir ; leurs corps endormis se convulsent et se tordent. Pour s'échapper en courant devant le whowie, il leur suffit de déclarer qu'il le font. Mais la créature s'élance à leurs trousses. Elle est lente, mais pour chaque heure de poursuite, chaque investigateur doit réussir un jet inférieur ou égal à sa CON × 5. S'il est manqué, l'investigateur s'abat, épuisé. Le whowie vient sur lui, le mufle au ras de la piste. Les autres investigateurs devront alors combattre le monstre, ou bien se résigner à abandonner leur camarade. Le rêve se poursuit pendant six heures. A la fin de chaque heure écoulée, tous peuvent tenter un jet inférieur ou égal à leur POU × 1. Celui qui réussit s'éveille et découvre avec frustration que son ou ses amis ne peuvent être tirés de leur sommeil. Dans le rêve, les investigateurs qui reviennent à eux disparaissent purement et simplement, au grand désarroi de ceux qui restent en Alcheringa.

Lorsque le rêve s'est achevé, tous se réveillent. Si l'un d'entre eux a été tué par le whowie, il est raide mort dans son lit, pétrifié dans une attitude qui n'a plus grand-chose de l'humain. Si un autre dort encore alors que les autres sont déjà levés, rien ne saura le réveiller tant qu'ils n'auront pas réussi un jet sur leur POU × 1, ou tant que le rêve ne sera pas achevé.

Quand tout le monde a ouvert les yeux (ou les a définitivement clos), une lueur soudaine jaillissant dans les collines attire l'attention des investigateurs. En levant la tête, ils aperçoivent le dos gigantesque d'un serpent colossal ondulant sur une colline. Des myriades de rayons lumineux colorés diffractés par ses écailles se perdent dans le ciel en un vertigineux ballet. Pour un instant, l'Alcheringa est à nouveau fortement présent ; puis il s'estompe. Son inquiétante végétation s'évanouit, la rivière s'enfonce dans le sol et un autre cours d'eau plus contemporain prend sa place. La terre se plisse et vieillit. Seules demeurent les extraordinaires couleurs qui baignent les cieux. Puis elles aussi s'effacent ; alors, quel que soit l'endroit où se trouvaient les investigateurs avant cette dernière irruption de l'Alcheringa, ils se retrouvent tous dehors, debout, le regard fixé sur le haut ravin où gît le Rocher de l'Arc-en-Ciel — et dont une flamme bleue lèche les parois.

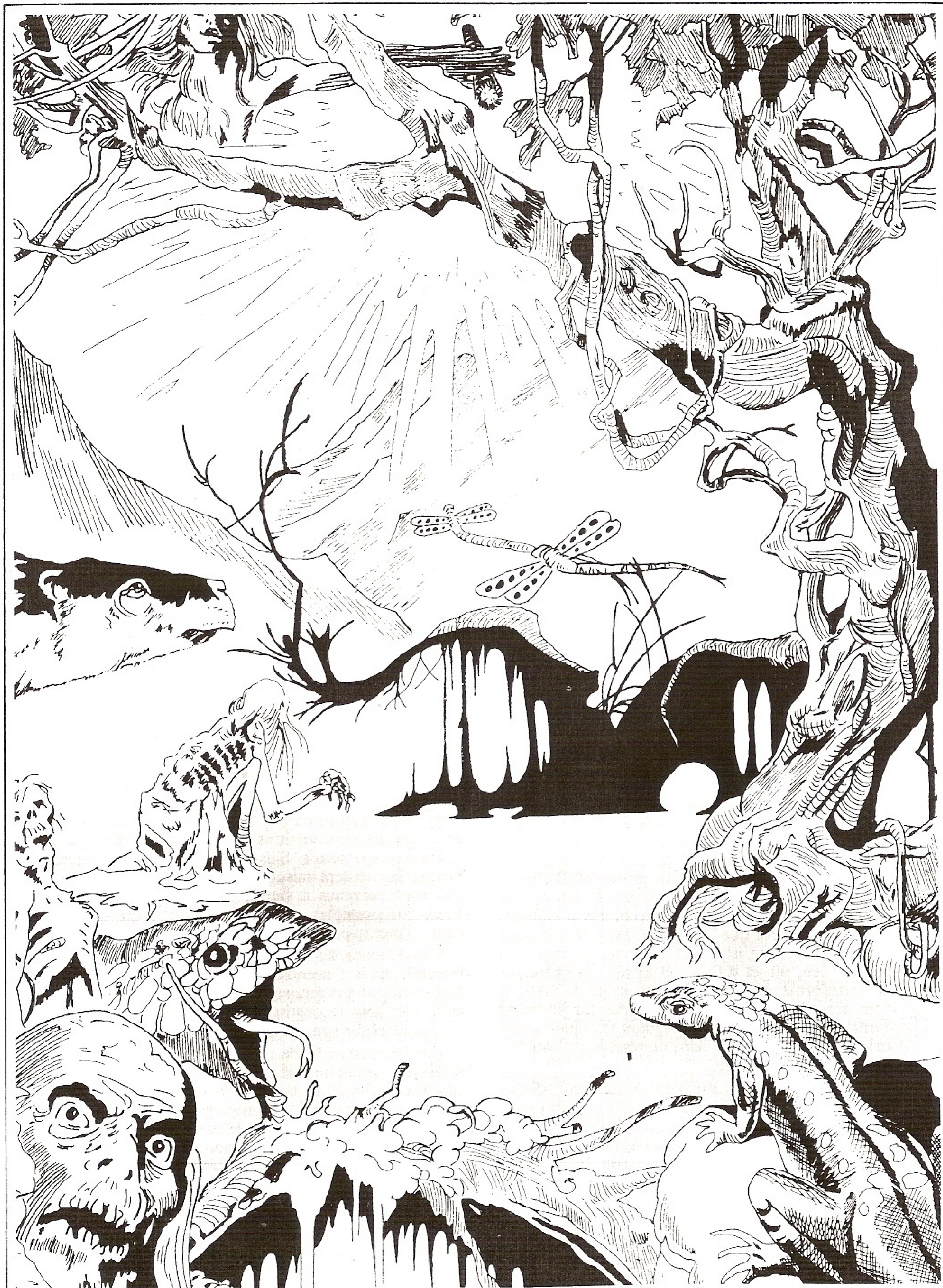
Les personnages peuvent enfin localiser cet endroit où se tenaient les noirs : il se trouve à l'intérieur du périmètre minier, sous la décharge...

Puis, alors que tout semblait retourné à la normale, la voûte céleste explose brusquement dans le vide de l'espace. Tout le monde perd 1D6 points de SAN. Ce n'est qu'à ce moment-là que la normalité se réinstaure ; ceux qui sont encore en vie s'éveillent en hurlant dans leur lit ou bien là où ils se trouvaient quand le cauchemar a commencé.

Le Feu

Les incendies de brousse constituent une menace redoutée dans les campagnes australiennes. On peut toujours tailler des coupe-feu, mettre sur pieds des équipes d'intervention, creuser des réservoirs d'eau... quelle que soit la marque que l'on prétend imposer à la nature, elle se réserve le droit de l'effacer à tout moment...

Lorsque la mort a ravi le dernier souffle du dernier des assassins de son clan (qui peut être Bill Poul, car Yurragan ignore la coercition), arrive la vengeance finale. De la fumée



Un aperçu de l'Alcheringa (Cf. page 30.)

commence à s'élever en lourdes volutes au-dessus des collines : Yurragan court plus vite que le vent qui est derrière lui ; une torche à la main, il vole dans le bush d'un buisson à l'autre et tout s'embrase sur son passage. Enfin, il aboutit au Rocher de l'Arc-en-Ciel. Là, suffocant, il contemple à travers ses larmes de douleur, d'angoisse et de haine les ravages des flammes qui dévalent le flanc de la colline ; il contemple les prémisses de l'agonie de Yirrimburra...

Parmi les villageois, c'est la panique. Une alarme retentit à la mine, la cloche de l'église sonne le tocsin, le central téléphonique est bloqué par des appels en rafale. Mais tout cela est bien inutile ; tout le monde à des kilomètres à la ronde aperçoit le message désespéré qui s'élève dans les airs et annonce le drame. Certains s'entassent dans des voitures et des charettes pour s'enfuir. D'autres inondent d'eau leurs maisons, mettent les enfants en sûreté, préparent des couvertures mouillées, détrempent leur chapeau et se tiennent prêts à défendre leurs demeures et leur vie. D'autres encore se ruent vers un endroit désigné — chez Fred MacKenzie — pour armer une voiture-citerne et atteler des chevaux : la brigade des pompiers volontaires est parée pour intervenir. Des camions d'incendie sortent à toute allure de Traralgon, Mirboo North et Thorpdale, chargés d'hommes déterminés à combattre les éléments.

Les flammes rugissent, sautant de cime en cime à dix mètres de hauteur. Elles enjambent le Smith's Creek, bondissent par-dessus les routes et dégringolent le long des pentes en direction des enclos. Le feu chante et danse, dévorant tout sur son passage et chassant devant lui, tel un pâtre fou, des animaux éperdus aux yeux révulsés.

C'est à présent au Gardien de déterminer ce qui se passe exactement. Le plan de la ville étant étalé devant les joueurs, il leur décrit le trajet des flammes. Ils doivent prendre des décisions, et vite : leurs personnages rejoignent-ils les pompiers volontaires ? S'enfuient-ils ? Se précipitent-ils pour sauver la ferme de l'Oncle Jack ? Qui combat à leurs côtés ?

Faites de cet incendie un moment de brûlant suspense. Sa course s'infléchit suivant les caprices du vent, repart, le précipite vers certains bâtiments alors que d'autres sont miraculeusement épargnés... Suivant leur présence d'esprit ou leur maladresse, les investigateurs peuvent être arrosés par une pluie d'escarbilles (dommages : 1D2), ou surpris par l'écroulement d'une véranda embrasée (dommages : 1D6 s'il n'y a pas Esquive, plus 1D4 par round dus aux vêtements enflammés jusqu'à ce que ces derniers soient retirés). Pour continuer à lutter contre les flammes, il faut un jet de FOR ; pour réussir à échapper en courant à des pièges de feu qui se referment, un jet de DEX, pour ne pas succomber à l'inhalation des fumées (c'est ainsi que la plupart des gens périssent au cours des incendies), un jet de CON ; pour deviner vers où va tourner le feu, un jet d'INT ; et lorsque la chevelure d'un ami se transforme en torche vivante, un jet de SAN. Il peut y avoir déperdition d'un point de TAI par sudation dans la fournaise. Et il y aura probablement quelques initiatives à courte vue, comme sauter dans un réservoir d'eau... et être cuit au sens littéral du terme.

L'installation minière est la première à flamber : elle se trouve sur le passage du feu lorsqu'il se précipite hors du ravin. La scierie se consume également, car il n'y a que Ken Steckford pour la protéger. Quant à Fred MacKenzie, il voit réduire en cendres sa maison, sa ferme, son bétail et sa famille ; il n'en sauvera rien, car ce feu est le sien... A vous de déterminer ce qu'il advient de tout le reste.

Les secours arrivent, les énergies se mobilisent : pompiers, personnel médical, équipes de sauveteurs, confectionneurs de sandwiches... Les gens retroussent leurs manches, travaillent au coude-à-coude comme des enragés et finissent par gagner la partie. Mais à quel prix ? Ce tribut dépendra du Gardien, des investigateurs, de Yurragan, du feu, du pays et de la loi.

Conclusion

Dans cette aventure, les gens sont perdus par leurs propres méfaits. Fred MacKenzie et ses amis ont commis un crime terrible dans leur jeunesse. Mais Fred avait été blessé par un Aborigène avant de mener une attaque contre eux. Quarante ans ont passé depuis et il est permis de penser que les bonnes actions que MacKenzie et les autres ont accomplies entretemps ont effacé les stigmates du mal... Les villageois sont tous d'accord sur le fait que MacKenzie s'est montré un homme de bien. Il est loin de la perfection, évidemment, et sa fortune l'a rendu assez imbu de sa personne : il est parfois brusque. Mais il est aussi généreux et a aidé Yirrimburra à vivre...

Et Yurragan ? Tout argument visant à attribuer à MacKenzie ces circonstances atténuantes paraît dérisoire, en regard aux pertes accablantes qui ont été les siennes : tous les siens ont été massacrés ; la boucherie n'a épargné ni les enfants ni les bébés... Quelle excuse pourrait-on trouver à cela ? Les affres de la vindicte ont rongé Yurragan ; qui pourrait l'en blâmer ? La loi des hommes blancs elle-même ne saurait être clémente vis-à-vis des crimes de MacKenzie ; s'il était reconnu coupable, il serait pendu...

L'incendie créera une diversion, détournant les esprits du mystère au profit de la stricte survie. Mais après, aux investigateurs de clore l'histoire (et au Gardien d'établir qui est en vie pour être témoin de cette conclusion).

Plusieurs choix se présentent devant les personnages. Vont-ils se ranger aux côtés de MacKenzie, à présent ruiné, ou bien le livrer à la justice ? A moins qu'ils ne l'abandonnent à Yurragan... Engageront-ils des poursuites contre Yurragan, pour les crimes qu'il a commis envers la ville ? Laisseront-ils tranquilles les frères Trent, ou les feront-ils inculper ?...

Même après l'incendie, il sera facile de localiser la fosse commune des Aborigènes ; mais il sera moins aisé d'entamer les fouilles sous les scories et le métal fondu qui restent de la décharge. Il faudra attendre que tout cela refroidisse... Quelques analyses établiront sans qu'aucun doute ne soit permis l'identité des défunts et les causes de leur mort. Il y aura là amplement matière pour réouvrir le procès de 1885.

Décernez des points de SAN de récompense aux investigateurs en fonction de quelle part de vérité ils auront découvert, de la façon dont ils auront décidé de ce qui était bien ou mal en ce qui les concernait et du succès avec lequel ils auront atteint leurs objectifs. S'ils ont réuni tous les morceaux du puzzle, ils méritent raisonnablement 2D6 points chacun ; et s'ils sont parvenus à sauver l'une des victimes visées (Bill Poul, par exemple), ou s'ils ont montré quelque héroïsme contre l'incendie, 3D6 points.

Conséquence de la catastrophe, l'esprit de communauté ressurgit après l'incendie de façon particulièrement pénible. Les investigateurs feraient mieux de s'installer dans la ferme et d'aider à la reconstruction, à moins qu'ils ne laissent le Temps lui régler son compte.

Une remarque finale : même dans le cas où Yurragan serait tué ou capturé (il préfèrera de beaucoup la mort à la captivité), le feu de brousse se déclenche à l'heure dite : allumé par la foudre, il se propage de la même façon vers la ville. Lorsque l'éclair déchire le ciel, tous les spectateurs peuvent apercevoir une brève vision : immense et terrible, le masque mutilé de l'Aborigène flamboie dans les ténèbres. S'il se trouve en prison, ses geôliers découvriront qu'il est mort juste avant que la foudre ne tombe et que l'incendie ne se déclare. Pour Yurragan, la vengeance importe plus que la vie...

Rêve de Bunyip

Où les investigateurs auront le loisir de visiter Melbourne, une cité moderne et cultivée
L'étau de la terreur oppresse cette ville : l'Eventreur du Fleuve rôde sur les quais...

Tapi au plus profond de l'onde sombre, sentant sur lui le poids de la colline, le Bunyip rêve et se souvient. Et son rêve se glisse au sein des marées ténébreuses, à l'orée du fleuve. Le Bunyip se souvient de ces petits animaux minces qui venaient boire ; leurs lances et leur rires éclatants crevaient les reflets lunaires de l'eau. La clarté attire le Bunyip aussi invinciblement qu'un leurre.

Avant cela, les anciens attendaient, dans leur infinie sagesse. Grand est le savoir qui réside au-delà de l'obscurité et du temps. Le savoir qui a fait le Bunyip.

Les yeux du Bunyip sont de cristal et son cœur est de feu ; un feu qui couve dans l'obscurité et sous la pesanteur de ses entraves. Un tissage magique paralyse ses mouvements ; ses fils iridescents entourent le rêveur de leurs scintillantes lueurs. La masse brillante du Bunyip se rétrécit ; son feu n'est plus nourri que d'une réminiscence de lumière. Sa forme se fond et se refroidit, fourrure et muscles durcis et pétrifiés, devenant vieille pierre. Seul son rêve demeure et se souvient, captif d'un écheveau argenté...

Là-haut, le Bunyip fend les eaux que la nuit ensevelit ; il ratisse les longues langues de sable, à la recherche de sa proie, à la recherche de ces petits animaux minces qui viennent pêcher au bord du fleuve...

L'écaille et la griffe et la dent se figent et rapetissent ; les yeux pâlissent... Le filet d'eau s'écoule vers les abysses et la cité colossale tapie près de l'embouchure, immense et sereine face à l'océan conquérant. La terre devient une île et l'île un fond marin ; le Bunyip glisse à l'orée d'étranges béances, masse grotesque et silencieuse ; il survole entre deux eaux des sols qui naguère furent secs... Ses yeux patients contemplent les rochers qui s'écroulent et deviennent sable, et les limons que la marée charrie avec ce qu'il en reste. Ce qui s'est élevé sombrera, et ce qui a sombré s'élèvera...

Le Bunyip se souvient, tout en s'amenuisant ; il n'est presque plus que pierre à présent ; seul son cœur de feu palpite encore ; seuls ses yeux se souviennent... L'ombre du Bunyip file sur les fonds marins et les oiseaux aquatiques crient un nom oublié aux blocs titanesques qui s'enlisent dans la boue... Accroupi tel un enfant las sur le dernier de ces monolithes, le Bunyip attend, ses grandes nageoires griffant la surface de l'eau. Rien ne l'atteint. Rien ne le presse...

Le reflet du clair de lune se trouble et s'obscurcit ; quelque part, un bruit éclate, et voici le rêve du Bunyip qui se ternit et se fêle... Quelque chose hurle, quelque chose gémit... Puis, lancinants retentissent des coups sourds et des grincements.

La pompe est à l'œuvre...

La terre se met à bouger, la tourbe ruisselante se soulève ; pour la première fois depuis des siècles, la chaleur envahit les profondeurs fraîches et humides. Le soleil darde ses rayons sur la boue que ne protège plus aucune eau ; elle sèche, durcit et se craquèle... Et voici qu'un rocher bouge.

La pompe continue son labeur...

Et voici que pareilles au sol gercé, les magies qui avaient résisté aux siècles se déchirent et se brisent, et les liens qu'elles avaient tissés partent en lambeaux.

Venu du fond des âges, le cri du Bunyip s'éveille. Et la pierre se souvient ; les nageoires contrefaites secouent leur gangue de bourbe instable. Envolées, les sorcelleries qui l'emprisonnaient dans leurs rêts ; disparus les animaux qui l'avaient lié... Le Bunyip remonte à l'air libre, tel un plongeur à travers les eaux. Il voit les étoiles, mais il ne reconnaît plus les anciennes constellations ; il sent la cité, mais ce n'est plus celle d'antan ; il flaire l'eau, mais pas l'homme désespéré qui tente de lui barrer le chemin. Il tente de se souvenir, mais il ne le peut pas ; le rêve est brisé ; avec lui, se sont évanouies l'eau baignée de lune et la cité bien-aimée, et les créatures qui l'avaient fait naître de l'éther...

L'homme pousse un hurlement ; le Bunyip répond par un rugissement, et se rue vers l'eau de toute la force de son corps et de ses nageoires. Dépossédé de son souvenir, il souffre sans pouvoir comprendre ni oublier. Il se glisse dans la rivière ; il ne reste que le corps de l'homme dont la tête est brisée, qui gît au bord de la cavité inondée de lune.

Et les petits animaux minces viennent encore marcher sur la rive...

Informations à l'intention du Gardien

La cité de Melbourne, capitale de l'Etat de Victoria, ne vit plus que dans la terreur. Son fléau se nomme « l'Eventreur du Fleuve » ; on retrouve des corps déchiquetés, la police reste bredouille et la population frémit d'épouvante.

En fait, l'Eventreur du Fleuve est bien plus effroyable que quiconque ne l'imagine. C'est une créature ancienne, le Bunyip, que de récents travaux d'excavation menés dans les marais, à l'ouest de Melbourne, ont expulsé des profondeurs où il reposait. Une personne s'en est rendue compte : un Aborigène du nom de Pat King. Sachant qu'il n'était pas en son pouvoir d'arrêter les travaux qui allaient troubler le sommeil du Bunyip, il écrivit pour demander des secours ; mais ces derniers arrivèrent trop tard. Pris de court, Pat tenta de retarder l'éveil du monstre et il se fit massacrer. L'aide qu'il avait réclamée est à présent là, sous la forme d'un ancien venu d'une tribu de l'Australie Méridionale, et de quatre jeunes gens du Muséum, en provenance des réserves du Victoria. Ils ont quitté clandestinement leurs lieux de résidence ; leurs camarades se sont cotisées, réunissant leurs maigres salaires pour payer leur voyage jusqu'à Melbourne.

A leur arrivée, quelle ne fut pas leur consternation : Pat était mort... Ils conçurent alors un plan désespéré, et la nuit du 27 octobre, ils s'introduirent par effraction dans le State

Museum afin d'y récupérer des objets tribaux qu'ils jugeaient indispensables. La nuit du 31, alors qu'ils exécutaient un rite magique dans l'espoir de faire fuir la créature plus en amont de la cité, et juste au moment où ils réalisaient qu'ils avaient échoué, la police leur est tombée dessus, et le Bunyip qui s'approchait à toute vitesse est reparti furtivement entre deux eaux. Ces hommes sont à présent dans une impasse. Ils ne peuvent même pas sortir de prison sans intervention de la part des investigateurs... Mais ce sont eux qui détiennent la vraie clé du mystère.

Pendant ce temps, l'horreur continue. Mais deux êtres en sont la cause. Le Bunyip sévit ici ou là, déchirant les hommes de rage et de frustration, et dévorant les femmes. George Seton, un ancien combattant devenu dément, l'a aperçu ; sa folie a pris alors un nouveau tour : la nuit, il écume les berges du fleuve, à la recherche de gens à « baptiser ».

On fixe le début du scénario à octobre et novembre 1925. Il atteindra son point culminant lorsqu'aura lieu la Melbourne Cup (elle se court toujours le premier mardi du mois de novembre). Cette toile de fond n'a été choisie que pour son pittoresque ; si le Gardien en préfère une autre, libre à lui de la modifier en choisissant une autre date.

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Mise en route

Ce scénario ne comporte pas d'introduction préétablie à l'intention des joueurs. Nous encourageons les Gardiens à en élaborer une qui convienne à leurs personnages. Le scénario se passant en Australie, il semblerait absurde de supposer que les investigateurs soient mandés pour cette affaire, à moins qu'ils ne se trouvent justement sur place. Aussi, nous suggérons que les événements se déroulent alors qu'ils sont à Melbourne pour quelque autre raison.

- Un motif plausible pour se rendre dans cette ville serait de rendre visite au Dr Richards, Directeur de la Section Préhistoire au State Museum du Victoria. On aurait pu adresser les investigateurs à lui au cours d'une autre affaire (pourquoi pas les Masques de Nyarlathotep, ou La Cité sous les Sables — dernière aventure figurant dans ce recueil). Il est une figure de renom dans le champ encore embryonnaire de la préhistoire australienne, et il s'intéresse également aux anciens cycles de mythes. Lorsque les personnages arrivent à Melbourne, le Dr Richards est fort ennuyé : un cambriolage a eu lieu dans le Museum, et toute proposition d'enquête recevra de sa part un accueil chaleureux. A partir de là, d'autres événements devraient attirer l'attention des investigateurs.
- Les histoires relatives à l'Eventreur du Fleuve font la une de tous les principaux journaux australiens ; aussi, les personnages ne manqueront pas d'en avoir vent. Il se peut que ces récits, ajoutés aux rumeurs qui courent sur le sujet, suffisent à les lancer dans l'aventure : c'est bien souvent leur curiosité qui perd les investigateurs...
- Le déroulement de la Melbourne Cup fournit un excellent prétexte à la venue des investigageurs à Melbourne, en particulier pour les turfistes. C'est la course de chevaux la plus prestigieuse d'Australie ; le clou du Spring Racing Carnival (Festival Hippique du Printemps). Si les investigateurs sont un peu désargentés, quelque ami occultiste pourrait providentiellement leur fournir un tuyau infaillible sur l'issue de la course...
- Si les investigateurs semblent peu enclins à se lancer, arrangez-vous pour que l'un d'entre eux fasse la connaissance de quelque membre charmant et très amical du sexe opposé. Cette personne consacre beaucoup de temps à l'investigateur en question, s'abandonnant avec lui aux délices de la conversation, lui servant de mentor pour connaître mieux Melbourne et l'Australie, et pourquoi pas, lui faisant part de quelque précieux pronostic concernant la Melbourne Cup. Lors de leur dernière rencontre, au moment de s'en aller, la nouvelle connaissance mentionne qu'elle se rend à un pique-nique organisé par des amis de sa mère au bord du Yarra, et qui promet d'être redoutablement ennuyeux. Malheureusement, elle ne peut inviter son ami(e) à l'y accompagner...

Le lendemain, les journaux du matin (The Argus, The Age et The Sun News - Pictorial) annoncent la disparition de cette personne, et celui de l'après-midi (The Herald), qu'on a retrouvé son corps : elle a été noyée. Encore une victime de l'Eventreur du Fleuve, cela ne fait aucun doute... Ses parents présents au pique-nique l'avaient perdue de vue en fin d'après-midi ; et ce sont des écoliers qui ont retrouvé son cadavre, à six kilomètres en aval de la rivière. Voilà qui devrait enflammer les investigateurs de façon suffisante pour qu'ils entrent dans le scénario !

Quelle que soit la manière que vous ayez choisie pour les y entraîner, l'aventure débute pour eux à Melbourne, le jeudi 29 octobre au matin. La journée promet d'être chaude avec beaucoup de vent.

Le déroulement du scénario

Cette aventure s'élabore suivant un canevas déjà fixé : les investigateurs arrivent le 29, et dès ce moment, les événements qui font sensation dans la ville leur sont communiqués. S'ils souhaitent rendre visite au Dr Richards, l'entrevue aura lieu dans le courant de cette journée. Ils consacrent probablement les jours suivants à examiner les divers incidents répertoriés ci-dessous. Certaines péripéties se produisent après le 29 ; il est donc important de ne pas perdre de vue la chronologie... Le 1er novembre, un article de journal leur apprendra l'arrestation des cambrioleurs du Museum, à moins que l'information ne leur soit communiquée par le Dr Richards.

N'oubliez pas de mentionner par ailleurs que le Bunyip et George Seton continuent tous deux leurs tueries. Une fois par semaine environ, on retrouve les restes mutilés d'une victime de sexe masculin, alors que les femmes disparaissent avec une fréquence alarmante. Seton noie régulièrement les gens qui lui tombent sous la main. Pourtant, ceux qui osent s'aventurer de nuit à proximité du fleuve se font rares, hormis les policiers (à qui Seton ne s'attaque pas) et les investigateurs.

Les nouvelles du moment

Les histoires qui vont suivre sont dans les bulletins radio, dans les journaux et sur toutes les lèvres lorsque les investigateurs arrivent à Melbourne. Il faudra donc les communiquer à titre de détail du contexte.

- Le temps est exceptionnellement sec et chaud pour cette période de l'année. Les effets de la sècheresse qui a débuté en Australie Occidentale commencent à se faire sentir dans l'Etat de Victoria.
- Un feu de brousse vient de se déclarer dans la région de Mallee, dans l'est de l'Etat de Victoria. On observe pour cette raison de spectaculaires embrasements lors des couchers de soleil.
- Tout le monde parle d'une course de chevaux (la Melbourne Cup). La saison de football est terminée. La spéculation commence sur le cricket...
- L' « Eventreur du Fleuve » continue à se jouer des détec-

Melbourne dans les années 1920

En 1836, Melbourne n'était que « quelques planches, quelques pavés et huit huttes de tourbe ». En 1925, c'est devenu une métropole qui couvre 625 km², forte d'une population de 912 130 habitants. Elle avait été fondée dans le but d'ouvrir au commerce un pays intérieur consacré à l'élevage. Maintenant, avec son port en pleine activité et ses nouvelles industries, elle a dépassé la simple vocation de centre régional desservant un arrière-pays agricole ; c'est désormais une grande ville, dans toute l'acceptation du terme. Et de fait, en 1925, la moitié de la population de l'Etat de Victoria vit dans son agglomération.

Melbourne entoure la Baie de Port Philip. C'est un grand port, également desservi par un réseau ferroviaire bien développé. En ville, le transport se fait par train suburbain (en 1925, la majeure partie de la ligne fonctionne à l'électricité) et trams mus à l'électricité ou par câbles sillonnant le centre de la plupart des rues principales. L'automobile est déjà implantée, mais on voit encore fréquemment des chevaux et des voitures attelées, en particulier pour les livraisons (boucherie, épicerie, lait, « bottlo » [bouteilles] et « rabitto » [lapins]).

Melbourne est organisée autour d'un quartier d'affaires central, d'où rayonnent les rues et les voies ferrées en direction de l'extérieur. Ce centre urbain est également le quartier du commerce et des loisirs ; le samedi matin, une des distractions les plus plaisantes est de « faire un tour » en ville pour saluer ses amis. Les bâtiments importants sont construits dans un style architectural néo-classique ou renaissance italienne ; les églises sont d'inspiration gothique ou romane. Outre sa National Art Gallery, Melbourne possède un musée national, une bibliothèque, cinq hôpitaux, trois asiles, un jardin botanique et zoologique, une demi-douzaine de théâtres, une université, un service de la Monnaie Royale, des tribunaux et les bâtiments officiels du gouvernement et du trésor. Melbourne restera capitale fédérale jusqu'en 1927 ; elle perdra son titre lorsque le gouvernement national s'installera à Canberra. La silhouette générale de Melbourne est assez basse, bien que quelques buildings s'élèvent jusqu'à la vertigineuse hauteur de huit, voire douze étages. Ses artères sont larges (30 mètres), souvent bordées d'arbres, et ses trottoirs sont pavés de dalles gris-bleu.

Melbourne a toujours été fière de ses jardins publics, dont la plupart sont enclavés dans le centre. Les beautés de la botanique, illustrées par une série colorée de spécimens, se marient avec celles des lacs et des îles, des fontaines, des sculptures et des statues. Conan Doyle a ainsi décrit leur ensemble : « C'est le plus bel endroit que j'ai jamais vu... »

L'étalement géographique de Melbourne provient de l'ambition de chacun de ses propriétaires de posséder au moins une petite cour ou un jardin. La ville fut ainsi épargnée par le surpeuplement qui affecte partout ailleurs dans le monde les villes plus anciennes. Cela étant, il y a tout de même des quartiers de taudis, dans les secteurs de Brunswick et de Hawthorn. L'industrie s'est plus particulièrement concentrée sur Collingwood, South Melbourne, Brunswick, Footscray et Williamstown. La proche banlieue comporte surtout des rangées de logements en série, dont la couleur oscille invariablement entre terre de sienne, ombre brûlée et chocolat. Les hôtels particuliers plus cossus sont situés dans les secteurs de South Yarra, Kew, Malvern et plus particulièrement Toorak. Mais les demeures ayant à leur service plus de cinq employés de maison sont en nombre inférieur à une centaine.

Plus loin, le bush est fortement présent dans les parcelles inoccupées et les terrains vagues, au-delà de la ceinture de banlieues. Les vergers, les cultures maraîchères et les élevages de volailles disputent la place aux coquettes maisons d'habitation. Le bungalow californien constitue la demeure standard. Il est fréquent que les gens élèvent une vache sur un terrain voisin, et encore plus fréquent qu'ils aient quelques « chooks » (poulets) dans l'arrière-cour.

A Melbourne, moins d'un habitant sur neuf est équipé du téléphone. L'éclairage électrique n'apparaît dans les rues qu'en 1923. L'électrification des banlieues, de l'industrie et des transports progressera rapidement lorsque l'énergie provenant de la centrale thermique de Yallourn dans le Gippsland (alimentée au charbon) sera distribuée, en 1924.

Pour ceux qui souhaiteraient se changer de l'atmosphère urbaine, la randonnée à la journée est un loisir populaire. En peu d'efforts, on se retrouve dans le bush ; les lieux d'excursion favoris sont la chaîne des Blue Dandenong (683 mètres au-dessus du niveau de la mer), la péninsule de Mornington, le Western Port, la rivière à Warburton et Warrandyte, le mont Macedon et les You Yangs (un massif entre Melbourne et Geelong). Plus près de chez soi, on peut s'adonner aux distractions en vogue : cricket, football australien et tennis, selon la saison. Il y a également les randonnées à bicyclette et les joies de la plage. Les cinémas sont en plein essor ; en 1924, a lieu l'ouverture du magnifique Capital Picture Palace (dix étages), et d'autres ne tarderont pas à suivre...

Le fleuve Yarra traverse la ville. Prenant sa source dans les monts Baw-Baw, à l'est, il serpente doucement jusqu'à l'océan. C'est un cours d'eau placide, hélas pollué à présent par les tanneries et les abattoirs. Son nom lui a été donné sur un quiproquo : « yarra yarra » veut dire « couler couler » dans le dialecte aborigène local ; les premiers colons prirent ce mot pour sa dénomination... A l'origine, il s'appelait Birrarung.

tives de la police de Melbourne ; les meurtres s'accumulent et rivalisent d'horreur.

- Des voleurs ont cambriolé le State Museum ; ils ont légèrement endommagé la momie égyptienne, mais fort heureusement, ils ne se sont emparés d'aucun objet de valeur.
- Un incendie a fait rage dans un bâtiment abandonné de la petite Chinatown de Melbourne ; les locaux ont été entièrement détruits, mais aucune perte de vie humaine n'est à déplorer.

Pour les autres actualités du moment, se référer aux événements et aux catastrophes cités dans les repères chronologiques australiens.

Si les joueurs expriment de l'intérêt pour le cambriolage du Museum, remettez-leur l'article qui suit : « Vandalisme au Musée. »

Les nouvelles récentes

Si les investigateurs dépouillent les journaux récents, ils glaneront des informations précieuses. Il faut réussir un jet en Bibliothèque pour dénicher chacun des articles suivants :

AGITATION DANS LES ASILES
NOYADES EN SÉRIE
L'ÉVENTREUR DU FLEUVE A ENCORE FRAPPÉ
VOITURE AMPHIBIE DANS LA RIVIÈRE
DEUX FÉROCES ASSASSINATS
MEURTRES DANS LE MARAIS

Toutes ces coupures sont reproduites ci-après.

Les investigateurs ayant l'esprit de consulter la liste des Personnes Disparues (les joueurs un peu lents à y penser pourront toujours tenter un jet d'Idée pour leurs personnages) en déduisent quelques conclusions particulièrement inquiétantes. Le nombre des femmes portées disparues depuis le 16 octobre a été sujet à augmentation radicale. Des recoupements révèleront que ces quatorze femmes habitaient dans les faubourgs que traverse le placide Yarra. Le nombre d'hommes disparus est resté inchangé. Enfin, les investigateurs dotés de qualités d'observation ne manquent pas de remarquer que tous les corps que l'on a retrouvés mutilés étaient de sexe masculin.

Aide de Jeu N° 1

NOYADES EN SÉRIE

Trois personnes périssent noyées dans le Yarra

Etrange tournure dans l'affaire de l'Eventreur, déclarent les principaux détectives

Un galant sauveteur échoue dans sa tentative de réanimation d'une des noyées

Une récompense de 5 000 livres est offerte

Trois corps ont été sortis de l'eau au cours de la dernière nuit. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris par l'affaire des meurtres en série attribués à l'Eventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Eventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans), de Kew. La police enquête pour découvrir une possible relation entre ces noyades, mais n'écarte pas l'hypothèse que cette triple tragédie ne soit qu'une coïncidence bizarre.

La police a renouvelé aujourd'hui ses conseils : il est préférable de ne pas s'aventurer seul près des berges du Yarra, ni après le crépuscule. Les personnes qui auraient vu les victimes ou remarqué quelque chose d'inhabituel à proximité de la rivière la nuit précédente sont instamment priées de se faire connaître. Les journaux s'associent à cet appel à la communauté... Des affiches ont été placardées, promettant une récompense de 5 000 livres en échange de l'information qui mènera à l'arrestation de l'Eventreur.

La mort de Nancy Hewe est bien la plus tragique des trois ; en effet, des secours étaient quasiment à pied d'œuvre... George Seton, 32 ans, également originaire de Kew, a entendu les appels de détresse de la jeune fille et a tenté de la sauver. Le temps que des secours arrivent avec des lanternes, il l'avait ramenée sur la berge et tentait de la ressusciter. Hélas, tous ses efforts pour la réanimer restèrent vains.

Félicité pour son courage, Mr Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héroïsme était une seconde nature pour Mr Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscite les crimes de l'Eventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de cœur.

— Dimanche 25 octobre.

Les nouvelles futures

Il ne pourrait fort que les prochains articles que liront les investigateurs portent sur eux-mêmes ! L'arrivée de riches touristes américains est tout à fait un sujet d'actualité, et il est probable que les investigateurs qui participeront aux manifestations sociales de la haute société de Melbourne se retrouveront dans la chronique mondaine. D'ordinaire, les journalistes abordent les transatlantiques avant même leur accostage en empruntant le bateau-pilote ; ils obtiennent ainsi les nouvelles de la manière la plus rapide qui soit.

De toutes façons, au fur et à mesure que les investigateurs s'intéresseront à l'affaire, ils sont susceptibles de s'y voir associer par des reporters ne manquant ni d'observation ni d'imagination. Cet amalgame risque d'autant plus de se produire s'ils découvrent eux-mêmes de nouveaux cadavres : la presse se posera au moins des questions au sujet de leur présence sur les lieux... Si un journaliste flaire qu'un investigateur célèbre est sur l'affaire, il semble inévitable qu'il fassse la une en page de couverture, avec photo à l'appui. Cette publicité pourrait causer quelque souci aux joueurs... Il va sans dire que grâce à une telle renommée, les investigateurs vont se trouver accostés par tout le monde et n'importe qui, sous prétexte d'entendre les dernières conclusions de l'enquête...

Plusieurs articles paraissent après le début des investigations ; le Gardien devra les disséminer judicieusement. N'oubliez pas non plus d'ajouter de nouvelles victimes dans les actualités. Voici les titres des articles :

ASSASSINAT DE (NOM DE LA CONNAISSANCE)
UN SOUS-MARIN DANS LE YARRA
LES VOLEURS CAPTURES
L'EVENTREUR DU FLEUVE FAIT UNE NOUVELLE VICTIME

ASSASSINAT DE (NOM DE LA CONNAISSANCE)

Le cas échéant, c'est ce jour-là que paraît le compte-rendu de la disparition et de la mort de la personne qu'a rencontrée l'investigateur.

— Jeudi 29 octobre.

Aide de Jeu N° 3

UN SOUS-MARIN DANS LE YARRA ?

Une certaine Mrs Enderby, de Kew, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoutant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames chaviré à la dérive... Dommage, c'était un bon début de roman.

— Vendredi 30 octobre.

Aide de Jeu N° 3

LES VOLEURS CAPTURÉS

Des Noirs coupables de tapage nocturne dans les jardins

Leur arrestation pour ébriété et désordre sur la voie publique démasque les voleurs du Museum

Le Protectorat du Victoria consterné

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. Mr Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorption de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au State Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour le Victoria a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux venus de la Réserve du Victoria étaient encore fort jeunes et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Méridionale.

— Dimanche 1er novembre.

Aide de Jeu N° 3

L'ÉVENTREUR DU FLEUVE FAIT UNE NOUVELLE VICTIME

L'Eventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime Mr Parker Tewkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Tewkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Flinders Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

— Dimanche 1er novembre.

Flinders Park est situé à une courte distance en amont des Jardins Botaniques. Cependant, les investigateurs ne pourront être tentés de suspecter les Aborigènes : Mr Tewkesbury a manifestement été tué alors que ces derniers se trouvaient déjà sous les verrous.

Nous laissons le soin au Gardien d'étoffer les rumeurs, de faire paraître de nouveaux articles et de désigner d'autres victimes.

Les investigateurs souhaiteront sans doute inspecter les lieux, ou consulter en première main les sources qui ont inspiré ces articles de journaux, afin d'en tirer plus de détails.

Le National Museum

Le National Museum est contigu à la Bibliothèque d'Etat. Ses bâtiments sont situés dans le centre ville et les trams passent juste à leur pied.

Si les investigateurs sont venus à Melbourne dans le but de voir le Dr Richards, ils doivent avoir déjà fixé un rendez-vous avec lui. Si ce n'est pas le cas, il leur faudra un prétexte relativement convaincant pour le rencontrer. Son bureau, tout comme la section du Museum qui a été cambriolée, ne se trouve pas dans les locaux ouverts au public. Un jet approprié : Crédit, Baratin ou Eloquence, indiquera si les investigateurs parviennent à se débrouiller pour vaincre les réticences du personnel du musée et atteindre le Dr Richards. S'ils réussissent, ce dernier sera contacté par le téléphone intérieur, et enverra un assistant pour guider les personnages jusqu'à lui.

Dans le sillage de leur mentor, ils sortent du bâtiment principal pour gagner une annexe percée d'un réseau de tunnels de brique au plafond bas. Des portes de bois portant des panneaux de verre cachent de mystérieux trésors de connaissances. Après de multiples tours et détours et plusieurs escaliers, on les fait entrer par une porte renforcée dans la section d'Anthropologie

Le bureau du Dr Richards domine une vaste salle servant d'entrepôt et fort encombrée : pendant des décennies se sont accumulés de façon non systématique les fruits des collectes d'objets en provenance de diverses cultures primitives : Asie du Sud-Est, Philippines, Fidji, Papouasie et Australasie voient leurs objets artisanaux représentés là, pêle-mêle, en préparation pour être exposés, en réparation, en attente d'être catalogués ou simplement stockés hors de l'espace d'exposition, faute de place... On ne voit pas trace du Dr Richards.

Il y a là des masques funéraires et des piliers mortuaires, des outils de cérémonie ou pour les travaux quotidiens, des armes primitives et des jouets d'enfants ; le tout délicatement sculpté et souvent peint. Sur les murs s'alignent de longs placards bourrés de tiroirs. Des boîtes et des caisses aux renflements suggestifs portent des adresses d'expéditeurs étranges et exotiques. Des étagères ploient sous d'invraisemblables entassements. Certains articles sont suspendus au plafond, ou posés sur des tringles au-dessus des têtes. On croise les regards mauvais d'innombrables statues en rang le long des murs. Des objets brisés dont l'utilité échappe à l'imagination gisent ici ou là. Certaines choses sont soigneusement étiquetées, cataloguées et rangées ; mais la plupart croupissent dans une superbe misère. Le Gardien peut s'amuser à faire entrevoir aux investigateurs quelques articles potentiellement rattachables au Mythe.

Partout, des yeux morts fixent les investigateurs — regards de pierre, de bois, de marbre, d'écorce et de peinture... Ils prennent soudain conscience qu'un masque de diable de la Nouvelle Guinée, immense et grimaçant, darde sur eux des yeux vivants et luisants... C'est alors que le Dr Cedric Peter Russell Richards s'en extrait et s'avance à leur rencontre.

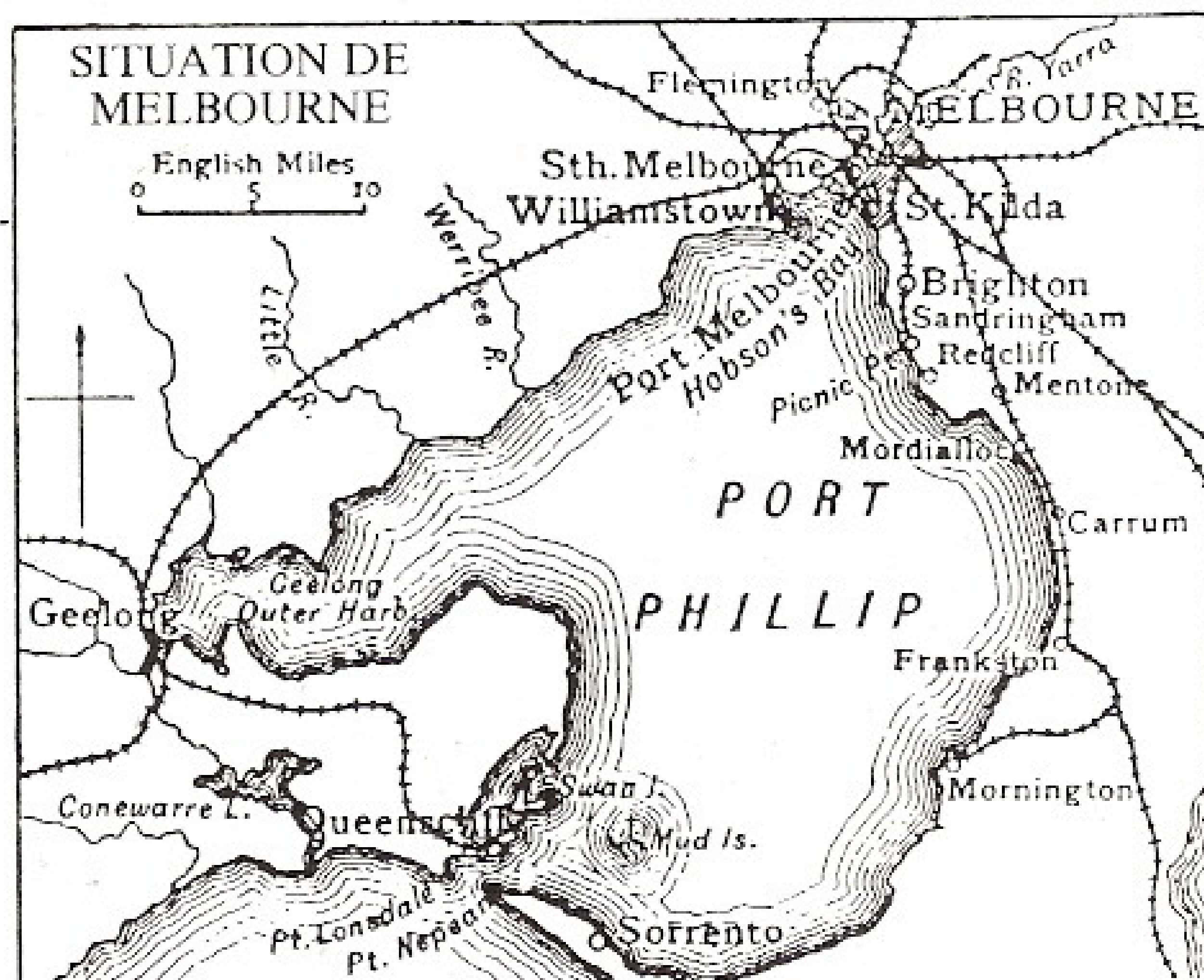
LE DR RICHARDS : C'est un homme d'une soixantaine d'années, compassé et érudit, d'une froide intelligence. Sa stature est d'environ 1,70 m ; il est mince et légèrement voûté. La majeure passion de sa vie, c'est la recherche ; la plus forte émotion qu'il ait jamais manifestée, l'enthousiasme scientifique. Ses actes autant que ses discours sont toujours précis, faisant paraître plus absurde encore le désordre qui l'entoure. C'est un homme occupé, volontiers cassant avec les raseurs et les oisifs ; mais si l'un des investigateurs montre de l'intérêt pour son domaine d'étude, il devient loquace.

Le cambriolage a inquiété Richards et il y repense souvent — Les intrus auraient pu causer d'immenses dégâts... Heureusement, les seuls dommages réels ont été limités à la momie égyptienne, et ce n'est pas une grande perte. Un jet réussi en Psychologie permet ici de discerner une certaine allégresse dans le ton du Docteur. Il méprise l'actuel engouement pour tout ce qui est égyptien (à l'exclusion des autres cultures tout aussi intéressantes) qui prévaut depuis que Carter a découvert la sépulture de Toutankhamon ; et il est loin de lui déplaire que ce soit justement la momie égyptienne qui ait été endommagée, alors que tant de ses propres trésors sont restés miraculeusement intacts.

Si les investigateurs posent des questions au sujet des pièces disparues, il admet qu'elles étaient sans grande valeur. Deux d'entre elles étaient des pierres discoïdes identiques, portant des cercles gravés. La troisième était un morceau de quartz enchâssé dans une boule de fibre. Il ignore quelle était leur fonction cérémonielle. C'est un trappeur de dingos qui les a vendues au Museum il y a vingt ans ; il les avait trouvés dans les Monts Flinders. Avec une politesse teintée d'embarras, il mentionne qu'il n'est pas totalement inconcevable que ces objets aient pu simplement être « déplacés »...

Si on lui parle de la momie, il la montre aux investigateurs. Elle gît dans une caisse d'emballage, entortillée de bandelettes. Autour des jambes, celles-ci sont nettement bosselées et déchirées. La momie est curieusement teintée de rouge. Interrogé à ce sujet, Richards se penche sur la boîte et souffle pour enlever une partie de cette coloration, en expliquant que c'est elle la « saleté » répandue sur la momie : c'est de l'ocre rouge provenant d'un coffre se trouvant à proximité. Cette réserve de pigment est conservée à seule fin d'être montrée en même temps que les peintures aborigènes sur écorce, pour en expliquer la composition aux enfants des écoles. Le Dr Richards précise que l'ocre rouge est utilisée dans beaucoup de cérémonies aborigènes. Arrivée à ce point, la conversation se rapproche de son champ d'étude, et si elle se prolonge un peu avec quelques manifestations d'intérêt, il va vraiment s'ouvrir.

Le bureau du Dr Richards n'est guère plus qu'une loge vitrée, mais les investigateurs y sont néanmoins invités pour prendre le thé et grignoter des biscuits. La table de travail et les surfaces avoisinantes sont jonchées de bouts de manuscrits, qu'il escamote prestement si l'un des investigateurs a manifesté la prétention d'avoir quelque connaissance de son domaine d'étude. Cependant, si les personnages parviennent à le convaincre que l'intérêt qu'ils portent à ses travaux est purement d'ordre théorique, et en aucun cas ne relève d'une rivalité de chapelles, il peut se laisser aller à discuter de son manuscrit. Mais pour cela ils devront le persuader de leur



MELBOURNE ET SES ENVIRONS

1. Parlement
2. Trésor
3. Tribunaux
4. Monnaie
5. Mairie
6. Poste principale
7. Douane
8. Bibliothèque publique et Art Gallery
9. Chambre du commerce
10. Marché Victoria
11. Princess Théâtre
12. Théâtre royal
13. Cathédrale St-Patrick
14. Église congrégationaliste
15. Église écossaise
16. Église anglicane
17. Hôpital de Melbourne
18. Hôpital Alfred
19. Hôpital homéopathique

intégrité ; il est extrêmement sensible au ridicule.

Il écrit en ce moment une monographie provisoirement intitulée « Les Serpents Totémiques dans les Croyances Australasiennes, Asiatiques et Américaines. » Dans ce document, il étudie l'étendue des cultes d'une divinité-serpent. Il émet l'hypothèse qu'il existe une source commune à tous ces mythes, pouvant être circonscrite en Papouasie, ou peut-être en Inde. Il est à présumer que le mythe s'est propagé vers le sud en suivant les chaînes d'îles de l'Indonésie et de Timor, jusqu'en Australie. Il ne sait comment expliquer la façon dont le culte du serpent a gagné l'Amérique. Il confesse que ses théories sur le processus originel de migration sont bien sûr de pures spéculations, mais en tout cas, il a découvert deux fils conducteurs généraux autour desquels s'articule le corps du mythe. Un premier thème est celui du gigantesque serpent mythique, que l'on retrouve dans le Serpent de l'Arc-en-Ciel Australien ; Quetzalcoatl, le serpent à plumes des Aztèques ; Tiamat, l'incarnation du chaos pour les Babyloniens ; et Jormungard pour les Vikings.

Tous ces serpents colossaux contrôlaient les forces destructrices du vent et de l'eau. Le second thème est moins répandu ; il s'agit d'une divinité moitié-humain moitié-serpent, comme Borung, Ngalod, Kunapipi, ou les Najas Hindous. Richards se montre avide d'apprendre ce que les investigateurs peuvent connaître des mythes amérindiens relatifs au serpent. S'ils révèlent quelque savoir plus sombre en leur possession (éventuellement en fonction d'un jet en Mythe de Cthulhu), il est encore plus fasciné. Il n'a pas encore l'intention de publier son manuscrit ; ses conclusions, reposant sur des suppositions et des légendes, sont bien trop fragiles.

Tout à son monologue, le Dr Richards s'échauffe. Et voici qu'il se renverse sur son siège, toise les investigateurs, et entreprend de leur parler de façon quelque peu pédante d'un mythe aborigène qui semblerait porter fruit... « Un des principaux esprits aborigènes se nomme Myndie ; il demeure dans une région appelée le Mallee. C'est un serpent énorme et redoutable ; sur l'ordre de Baiame (un dieu important), il étouffe de sa masse ceux qui contreviennent à la loi. On croyait autrefois que ce serpent malfaisant faisait s'abattre sa malédiction sur tous ceux qui tentaient de s'établir sur son territoire. Un des plans actuels de notre gouvernement est d'installer des soldats démobilisés dans cette région, y compris dans le Mallee. Mais ce projet échoue, en partie parce que ces gens n'ont guère de talent pour l'agriculture. Il y a eu une sècheresse, qui vient tout juste de se terminer, et voici qu'à présent c'est un incendie qui fait rage là-bas. Ça donne matière à réflexion, hein ? On penserait presque à un coup de Myndie, n'est-ce pas ? » Cette histoire peut faire démarrer une passionnante discussion...

Au point où nous en sommes, si les investigateurs ont fait montre d'une certaine parenté intellectuelle avec Richards, et s'ils ne sont pas dénués de toute éducation, ils s'en sont fait un ami pour la vie. Il n'est guère susceptible de jouer un rôle physiquement actif dans cette aventure, mais il peut jouer un rôle de répondant pour les investigateurs dans leurs recherches, garantissant leur respectabilité, et servant en outre de porte-parole pour permettre au Gardien d'exprimer les idées qu'il souhaiterait avancer.

DR CEDRIC P.R. RICHARDS

FOR 8	CON 9	TAI 9	INT 17	POU 13
DEX 12	APP 13	EDU 19	SAN 65	PVie 9

Compétences : Anthropologie 90 %, Archéologie 40 %, Discussion 70 %, Géologie 35 %, Histoire 65 %, Bibliothèque 85 %, Linguistique 55 %, Trouver Objet Caché 45 %.

La Bibliothèque d'Etat

La bibliothèque est contiguë au Museum et le Dr Richards sera ravi d'aider les investigateurs à se familiariser avec elle. La bibliothèque constitue un des amers remarquables de Melbourne, à cause de l'impressionnant dôme de béton qui coiffe sa salle de lecture. A l'époque de sa construction, c'était la coupole de ce type la plus grande au monde...

La recherche s'avère assez frustrante : la plupart des réponses dont les investigateurs sont en quête n'ont jamais été écrites, et se sont même effacées des mémoires... Ci-dessous sont répertoriés les axes de recherches auxquels ils sont susceptibles de s'intéresser : il leur faudra réussir un jet en Bibliothèque distinct pour chaque bribe d'information.

LES OBJETS VOLÉS : Leur nature exacte demeure inconnue ; les investigateurs apprennent cependant que les pierres rondes servent à marquer les sites religieux. Quant au cristal de quartz, ils n'en trouvent aucune mention.

LES TRIBUS DU VICTORIA : Avant que la ville de Melbourne ne se constitue, c'était la tribu des Kurun qui vivait dans cette région. Ils vinrent souvent dans la nouvelle cité. Si l'on en croit leur description, c'était une race paisible et conciliante. Les blancs, en échange, se montrèrent amicaux ; mais il semblerait que les Kurun aient succombé, minés par les maladies et les vices qu'apportaient les Européens, et plus particulièrement, par l'alcoolisme... En 1849, 15 ans seulement après la fondation de Melbourne, les Kurun s'étaient presque éteints.

LES SITES SACRÉS : Les investigateurs vont sans doute s'évertuer à chercher des documents témoignant de la présence d'un de ces lieux à proximité du site actuel du Marais de West Melbourne. Ils ne trouveront rien. Cependant, un jet d'Idée révèlera à l'investigateur frustré que cette absence de preuves écrites ne veut pas dire pour autant qu'un tel site n'existe pas ; elle indique peut-être tout simplement qu'aucun Aborigène n'a vu l'intérêt d'en parler à un homme blanc.

A un certain stade de leurs investigations, le mot « Bunyip » surgira, à moins qu'il ne soit donné aux joueurs. Les personnages vont alors sûrement revenir en trombe à la bibliothèque. Les informations ne manquent pas sur les Bunyips ; il y en a dans les livres et dans les journaux, et sur simple demande faite à un bibliothécaire, les indications que l'on peut lire dans l'encadré qui suit seront produites.

LES BUNYIPS

Pendant la majeure partie du dix-neuvième siècle, de nombreuses personnes (y compris des scientifiques) crurent à leur existence. Les histoires de Bunyips proviennent de nombreuses tribus indigènes différentes ; toutes décrivent de sombres créatures colossales vivant dans les marais et les billabongs. Les monstres portent des noms divers sous des apparences variées, mais certains détails coïncident d'une histoire à l'autre ; la lueur maléfique des yeux et le rugissement tonitruant. Leur taille est toujours énorme et ils sont réputés dévorer les gens ; les femmes en particulier.

Quantité de blancs ont également signalé en avoir vu. Toutes sortes de comparaisons ont été faites : la chose ressemblait à un vieux noir, à un phoque, à un chien, à un alligator grand comme un cheval, c'était plus gros qu'un éléphant, ça avait la forme d'un bœuf sans corne, avec des yeux comme des charbons ardents et des nageoires de morse... Mais ces croyances moururent avec le siècle.

Trois références intéressantes aux Bunyips sont à découvrir. Pour chacune, il faut réussir un jet en Bibliothèque.

E. Lloyd : ***A Visit to the Antipodes, with some Reminiscences of a Sojourn in Australia*** (London, 1846). (Un voyage aux antipodes, avec quelques souvenirs ramenés d'un séjour en Australie.) L'auteur relate une légende racontée par les noirs de Port Phillip : celle de Noocoonah, un être humanoïde colossal. Il relie cette légende au Bunyip et poursuit en citant un compte-rendu publié dans un journal de l'époque : la découverte faite par des scientifiques d'un fossile curieux : une tête de tibia (articulation inférieure du genou) large de 25 centimètres, et pas encore pétrifiée. Les noirs de l'endroit y reconnurent un os de Bunyip.

John Morgan, *The Life and Adventures of William Buckley* (Hobart, 1852). (Vie et aventures de William Buckley.) Buckley était un convict évadé, qui vécut pendant 32 ans parmi les noirs du district du Geelong. A plusieurs reprises, il prit en chasse une créature de la taille d'un grand veau, dont le dos gris ardoise était couvert de plumes. C'est tout ce qu'il en vit : il ne parvint jamais à toucher de sa lance l'un de ces êtres. Il raconte plus loin l'histoire d'une femme qui fut enlevée par un Bunyip : elle pêchait tant d'anguilles ce jour-là que son mari dut en ramener une partie à la hutte ; lorsqu'il revint, elle avait disparu. La prolifération d'anguilles dans un lagon indique la présence d'un Bunyip ; aucune tribu ne s'attarde dans un tel endroit...

The Argus (un journal), le 23 juin 1894. Ces quelques mots apparaissent dans un entrefilet : « A la lisière des roselières marécageuses, on entend souvent retentir un sourd mugissement — plus caverneux et plus fort de nuit que de jour. C'est lui assurément qui a donné naissance au mythe du Bunyip ; il est en réalité poussé par un oiseau, bien réel celui-là : le butor. » Le butor fauve, que les Bushmen appellent le Grondeur, ou l'Oiseau-Taureau, est un échassier voisin du héron. Pendant la saison des amours, le cri du mâle évoque le beuglement du bœuf.

Jack Waterman

Jack Waterman est le gardien de nuit du Museum. Si les investigateurs désirent s'entretenir avec lui, ils doivent le faire pendant son service, car durant la journée, il dort. Pour avoir la permission de l'interviewer au cours de sa garde, les investigateurs doivent être en bons termes avec le Dr Richards, ou quelque autre membre du personnel du Museum. A défaut de cela, un jet réussi en Crédit leur permettra d'avoir l'air suffisamment respectables pour être admis sans plus de cérémonie.

Conséquence du cambriolage récent, deux policiers montent la garde à l'extérieur du Museum, alors que Jack patrouille à l'intérieur, seul avec l'écho de ses pas... Il lui faut une demi-heure pour boucler son tour. Entre les rondes, il s'asseoit à l'office, en laissant la porte ouverte, et engloutit d'énormes quantités de thé chaud et sucré. Jack a 55 ans ; il est robuste, et ses cheveux fins grisonnent. Il est amical, mais ces étrangers lui semblent bien curieux et cela l'inquiète ; le soupçonnerait-on ? Il se peut qu'il y ait quelques barrières de communication entre lui et les non-Australiens (voir les quelques exemples cités ci-dessous). Le Gardien trouvera quelques-unes des expressions favorites dans l'encadré ci-après, intitulé « Le Vocabulaire de Jack Waterman. »

Les investigateurs qui souhaiteraient une longue conversation avec lui devront l'accompagner dans ses rondes et boire inlassablement du thé s'ils veulent obtenir des réponses. Au cas où ils failliraient à l'une de ces politesses, Jack deviendrait nettement réticent. Mais au fond, il est ravi d'avoir de la compagnie ; un jet réussi en Psychologie permet de le déceler...

Interrogé au sujet du cambriolage, il explique qu'il n'a entendu les intrus que lorsqu'ils s'en allaient ; il en fut tout surpris ; il n'avait perçu aucun bruit jusqu'à cet instant. « Mais si c'étaient des blackfellas, et pour sûr c'en était, là, on comprend mieux, yunno ? Ces bastards, ils peuvent bouger tellement doucement que quand un 'roo les entend, il a déjà leur lance dans les fesses. Enfin, le temps que j'aille secouer la cloche, y'avait plus personne ! »

Et si on lui parle de l'effraction précédente : « Rien à voir avec l'autre. C'est arrivé y'a un mois. Fair cow ! Une demi-douzaine de bloody dagoes, avec des couteaux longs comme mon bras ! Stewth ! J'ai filé comme un lapin, bloody hell ! Ce que j'ai couru ! J'ai fait un vacarme avec la cloche, à réveiller les morts ! Les flics se sont amenés. J'avais pas très envie d'avoir un blue avec un mob de ritals armés de couteaux à saigner les cochons ! Remarquez, ils ont dû se sauver aussi vite que moi, parce que quand les flics sont arrivés, y'avait plus rien à voir, que moi et une fenêtre défoncée. Bah, je parierais que c'était un push en vadrouille, ou quelque chose dans ce goût-là. Une histoire de lair, quoi... »

Un jet réussi en Psychologie permet de déceler que Jack omet de dire quelque chose. Il en faudra encore un en Psychanalyse ou en Baratin, assorti d'un ton amical et engageant, pour qu'il veuille bien lâcher le fin mot de l'histoire. Le fait est assez curieux. « Well, y'avait bien quelque chose d'autre. J'ai couru après les casseurs, mais j'ai vu quelque chose qui m'a arrêté net. Un des nègres, bloody bastard, qu'il était grand ! Il avait quelque chose dans les mains. C'était rouge et ça brillait comme le feu. J'ai balancé mon bâton, et les buggers se sont taillés à toute vitesse. Ça m'a donné la trouille. Faut pas dire ça à mon boss, je serais rooted ! Il penserait que je suis cinglé. Je l'ai même pas dit à ma femme. Mais qu'est-ce que ça brillait ! Même Blind Freddy aurait pu le voir ! Bon, on laisse tomber — une autre cuppa ? »

LE VOCABULAIRE DE JACK WATERMAN

Blackfella : Aborigène.

Blind Freddy (Freddy l'Aveugle) : personnage australien mythique. Peut-être était-ce un vendeur des rues dans les années vingt... Blind Freddy sert à rehausser l'énoncé d'une évidence. L'usage de cette expression est peut-être un peu anachronique ici.

Blue (Bleu) : une bataille, physique ou verbale.

Bugger : alternative pour bastard.

Cuppa (contraction de « cup of », tasse de) : tasse de thé.

Dagoes : personnes originaires de l'Europe méridionale.

Fair cow : presque littéralement, « ah la vache ! »

Lair : frime. Par extension, farce ou défi.

Push : gang.

'Roo : abréviation de kangaroo (kangourou).

Rooted : (dans de contexte) foutu.

Strewth : abréviation de « God's Truth » (vérité divine). Exclamation d'incrédulité.

Yunno : contraction de you know (vous savez).

La mort de Pat King

Il y a quelques détails curieux dans le compte rendu du journal. C'est le seul décès de la série qui advient à une certaine distance du fleuve. La blessure unique à la tête diffère également des mutilations hideuses qui caractérisent les autres meurtres. C'est la première des victimes, et la seule qui ne soit pas blanche. Les investigateurs ne parviennent pas à trouver quelqu'un qui l'ait connue. Ils peuvent, par contre, visiter le théâtre de sa fin solitaire.

Le chantier de construction du Marais de West Melbourne se trouve à l'extrémité d'une route que l'on goudronne petit à petit. Tout autour, c'est le marais, nu, sinistre. Une impression de solitude et de désespoir oppresse la tourbe sombre. Le vent gémit ; parfois, le ricanement d'une mouette déchire le ciel.

Si les investigateurs arrivent pendant les heures ouvrables, les travaux battent leur plein. De gigantesques chargements de boue se déversent dans des camions. Une pompe est en activité, au flanc d'une colline basse à moitié évidée, au centre du site, et absorbe l'eau d'une mare qui diminue à vue d'œil. Des piles informes de tuyaux voisinent avec du matériel d'assèchement. D'autres, au fond de fossés bourbeux, partent vers l'embouchure du Yarra et vers la mer qui se trouvent à deux pas de là, de l'autre côté d'une rangée de collines basses.

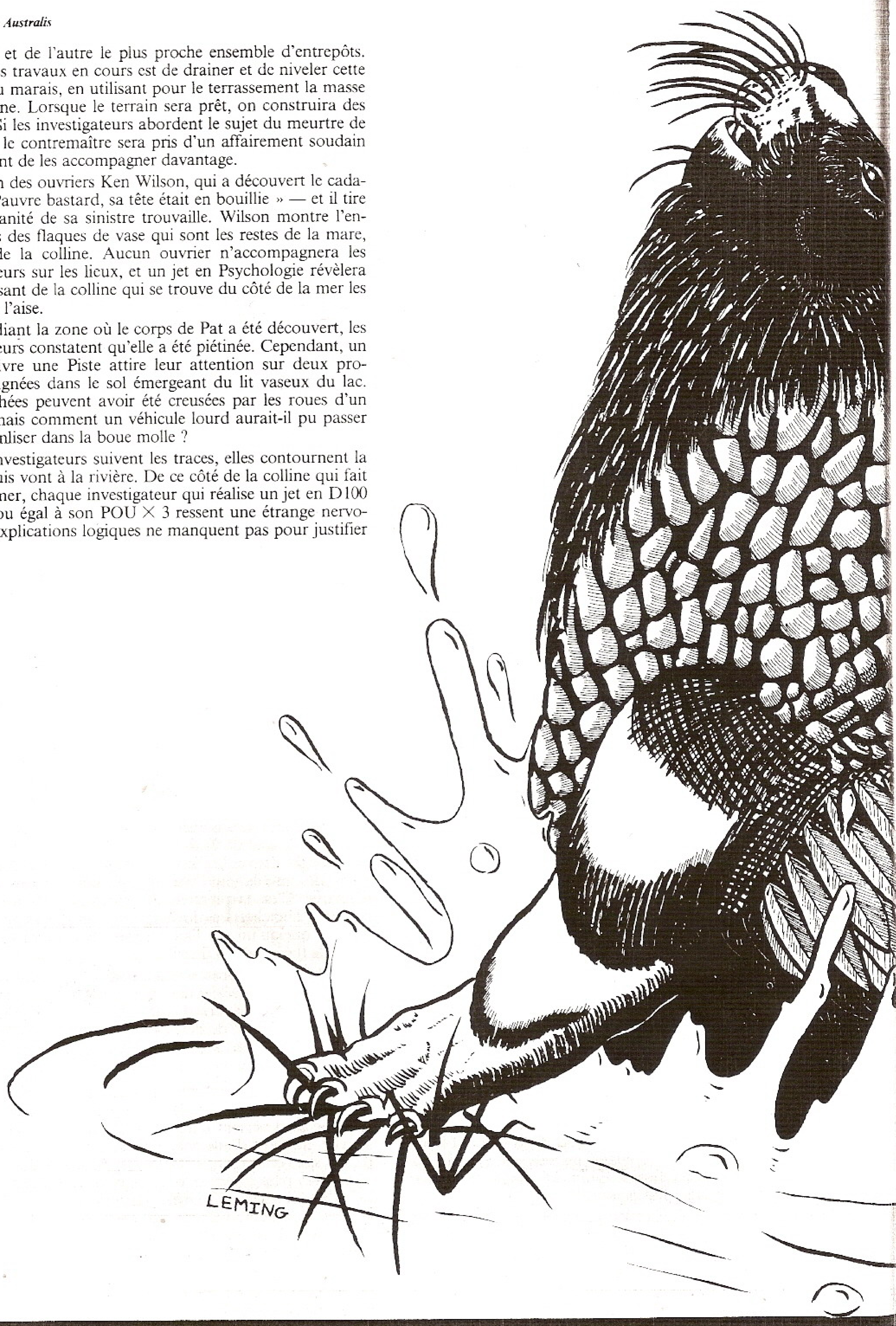
Le contremaître accueille avec gentillesse les visiteurs intéressés, tant qu'ils ne gênent pas les travaux : le programme est impératif. Il ira jusqu'à offrir aux investigateurs de faire rapidement le tour du chantier, en leur montrant d'un côté

les docks, et de l'autre le plus proche ensemble d'entrepôts. L'objet des travaux en cours est de drainer et de niveler cette portion du marais, en utilisant pour le terrassement la masse de la colline. Lorsque le terrain sera prêt, on construira des hangars. Si les investigateurs abordent le sujet du meurtre de Pat King, le contremaître sera pris d'un affairement soudain l'empêchant de les accompagner davantage.

C'est un des ouvriers Ken Wilson, qui a découvert le cadavre — « Pauvre bastard, sa tête était en bouillie » — et il tire quelque vanité de sa sinistre trouvaille. Wilson montre l'endroit, près des flaques de vase qui sont les restes de la mare, au pied de la colline. Aucun ouvrier n'accompagnera les investigateurs sur les lieux, et un jet en Psychologie révèlera que le versant de la colline qui se trouve du côté de la mer les met mal à l'aise.

En étudiant la zone où le corps de Pat a été découvert, les investigateurs constatent qu'elle a été piétinée. Cependant, un jet en Suivre une Piste attire leur attention sur deux profondes saignées dans le sol émergeant du lit vaseux du lac. Ces tranchées peuvent avoir été creusées par les roues d'un camion, mais comment un véhicule lourd aurait-il pu passer là sans s'enliser dans la boue molle ?

Si les investigateurs suivent les traces, elles contournent la colline, puis vont à la rivière. De ce côté de la colline qui fait face à la mer, chaque investigateur qui réalise un jet en D100 inférieur ou égal à son POU × 3 ressent une étrange nervosité. Les explications logiques ne manquent pas pour justifier



le malaise. La vase empeste, et ce versant-ci est bien plus silencieux que l'autre : il n'y a pas un souffle de vent, et les voix des ouvriers ne leur parviennent qu'étouffées par la masse de la colline. Vers la rivière, les traces jumelles se perdent dans le marécage. Un jet réussi en T.O.C. donne une indication inquiétante : en fait, les empreintes divergent légèrement, juste avant d'entrer dans la tourbière...

De retour sur le chantier, si les investigateurs demandent aux ouvriers ce qu'ils pensent des fameuses traces, ils se montrent d'abord embarrassés. Devant l'insistance des investigateurs à leur montrer les traces, ils affirmeront qu'un camion aurait pu les laisser ; il était possible de faire passer un engin lourd sur la boue et les lisés à condition d'aller assez vite. Mais si les visiteurs se mettent à discuter l'hypothèse, ils seront tout à coup très occupés, comme leur contremaître, et une affaire urgente les appellera ailleurs.

Les autres meurtres

Tous les assassinats de l'Eventreur présentent des caractéristiques communes : tous sont brutaux, d'une cruauté et d'une violence inconcevables. Les crânes sont réduits en pâtée, les membres et les troncs déchirés en lambeaux, voire coupés en morceaux. Les environs — des camps de fortune, dans le cas des vagabonds — ont été apparemment délibérément dévastés, et tout leur bagage détruit. Ce mode d'attaque a fait naître quelques intéressantes théories quant à la nature de l'assaillant (voir leur développement dans le chapitre qui suit).



Et le Bunyip jaillit hors de l'eau.

La police

Les enquêteurs n'ont pas de piste. Ils espèrent prendre le meurtrier sur le fait, et continuent dans cet esprit à faire ratisser les berges chaque nuit par des équipes de deux hommes. D'ordinaire, les agents de police de Melbourne ne sont pas armés ; mais étant donné le caractère exceptionnel de leur surveillance actuelle, ils ont été munis de révolvers et de fusils. Ils sont disséminés tout au long du fleuve. Leur nervosité manifeste est aisément compréhensible...

Si les investigateurs tentent d'obtenir une aide de la part de la police, il leur faudra abondamment mettre à l'épreuve leurs compétences en Crédit, Discussion, ou Baratin pour parvenir à remonter l'échelle hiérarchique qui mène aux détectives chargés de l'affaire. S'ils tentent d'impressionner les simples agents en leur racontant quelque histoire abracadabrante, ils se couvriront de ridicule. Par contre, ceux qui auront de la constance (et de la chance) finiront par atteindre les gens qui étudient les informations, les trient et assurent leur suivi. Si les investigateurs se trouvent alors à même de présenter une hypothèse logique, cohérente et bien construite, ils seront surpris par l'amabilité de l'accueil qui leur est fait.

Les détectives s'efforcent d'exploiter chaque fragment de piste que leur suggèrent les conclusions des experts légistes, alliées à leur propre intuition. C'est ainsi qu'ils sont à la recherche d'un homme de haute taille, d'une force extraordinaire, ayant peut-être des dents affûtées à la lime, portant probablement un épais manteau de fourrure (bien qu'il fasse une chaleur exceptionnelle ; manifestement, il s'agit d'un maniaque), et sans doute fort bon nageur. Evidemment, il reste encore à l'apercevoir sur la scène d'un meurtre, ou tout au moins à trouver une empreinte lui appartenant : pied, main ou doigt...

Les théories fusent quant aux armes qu'utilise le meurtrier. On a envisagé une épée, peut-être un cimeterre, peut-être même un cimeterre d'ivoire (une antiquité ?) ; une bêche ou une pioche ; une hache ; une scie ; et même un rouleau compresseur (qui aurait pu provoquer les blessures par écrasement, ainsi que les dévastations constatées dans les camps). Certains des meurtres ont eu lieu en des endroits que ni une auto ni un camion n'auraient pu atteindre, ce qui a induit un plaisantin à suggérer que l'arme du crime était peut-être un blindé tout-terrain... Parmi les autres hypothèses extrêmes, l'idée a été émise que quelque animal sauvage était peut-être responsable du massacre. Mais aucune évasion n'a été signalée, que ce soit d'un zoo, d'un cirque ou d'une ménagerie privée... Quant à la faune indigène, elle ne comporte aucune espèce à qui on puisse imputer un tel carnage.

Une des activités favorites des détectives à l'heure du thé, c'est de concocter des théories extravagantes. Ils ont imaginé ainsi l'association d'un grand cygne fou de sang avec un éléphant du cirque Ringwood ; un requin qui se serait habitué à l'eau douce et qui serait capable de ramper hors de l'eau sur de courtes distances ; l'émigration de Jack l'Eventreur, sénile certes mais toujours sous l'empire d'une folie démoniaque ; une construction élaborée selon laquelle les victimes seraient enlevées puis déchiquetées en étant lancées depuis de grandes hauteurs ; et ainsi de suite... En d'autres termes, la police piétine.

Les investigateurs qui essaieront de faire valoir leurs théories et leurs trouvailles devront faire preuve d'habileté pour ne tomber ni dans l'irrespect ni dans le ridicule. La police a eu à écarter suffisamment de canulars... On estimera le succès des investigateurs dans cette entreprise en fonction de leur faconde et de leur réussite dans des jets en Discussion et en Eloquence. Quoiqu'il en sorte, la police et les investigateurs sont peu susceptibles de conclure une alliance au grand jour ; mais si les personnages étaient surpris à se comporter étrangement sur la berge du fleuve après la tombée du jour, la police serait moins encline à les arrêter s'ils sont déjà connus dans ses services...

Florence Stansworth

Si les investigateurs entrent en contact avec la direction du Princess Theater pour demander à rencontrer Florence Stansworth, on leur répondra que chaque soir elle nettoie l'auditorium après le spectacle ; s'ils veulent bien se présenter à ce moment-là, ils pourront s'entretenir avec elle. La direction suggère d'ailleurs que l'on ne saurait trouver meilleure façon de patienter jusqu'à la fin du spectacle que d'y assister ; le concert de ce soir est donné par le célèbre violoniste autrichien Fritz Kreisler. (Kreisler fit une tournée en Australie en 1925 ; à l'apogée de sa carrière, il fut le violoniste le plus renommé de son temps.)

En se conformant à ce conseil, les investigateurs seront forcés de convenir que la réputation de Kreisler n'est pas surfaite. Qu'ils assistent ou non à sa performance, on les priera d'attendre dans le théâtre qui se vide l'arrivée de Mrs Stansworth.

Ils ont donc le temps de contempler cette vaste caverne feutrée qui fait face à une scène déserte. Dans la semi-pénombre, deux étages de sièges s'élèvent en gradins arrondis. La scène est drapée dans des tentures de velours azur où scintillent des épis dorés ; les murs sont tapissés d'un doux feutre bleu. Les sièges sont habillés d'une peluche soyeuse dans le même camaïeu. Aucune ligne dure, aucun mur nu ne vient heurter le regard, excepté dans les coulisses. Ce décor ouaté a pour effet d'étouffer les bruits ; les investigateurs en prennent pleinement conscience lorsque les autres habitués sont partis. Les lustres meurent un à un ; seuls quelques-uns restent allumés, près des sorties.

Quand le dernier spectateur a quitté les lieux, les investigateurs remarquent qu'ils ne sont pas les seuls à attendre. Un gentleman en tenue de soirée est resté assis au milieu du balcon, calme et silencieux.

Que les investigateurs essayent ou non d'attirer son attention, il ne parle ni ne bouge. S'ils succombent à la curiosité et montent les degrés qui mènent au balcon, ils peuvent constater qu'il est vêtu de manière impeccable, et que ses épaules bien découplées sont assorties à sa haute taille. Sa chevelure grise encadre un profil net. Le plus remarquable dans son habillement, ce sont les boutons de sa chemise, qui scintillent dans le clair-obscur. Il semble ne faire aucun cas de leur arrivée et reste tranquillement dans son fauteuil, les yeux fixés droit devant lui sur la scène vide. Si quelqu'un s'approche à moins de trois mètres de lui, il s'évanouit dans le néant. Chacun de ceux qui ont assisté à sa disparition doit réussir un jet de SAN, faute de quoi, il perd 1D4 points.

Les investigateurs viennent de rencontrer le fantôme de Frederick Baker, que l'on connaissait mieux sous son nom de scène, Federici et que depuis l'on a appelé « Le Diable en Habit de Soirée ». Federici hante le théâtre depuis sa mort tragique en 1888. Il tenait le rôle de Méphistophélès dans le « Faust » de Gounod. Le soir de la première de l'opéra, il mourut au cours de la scène finale ; au moment où il descendait par une trappe, emportant Faust en enfer, il s'effondra sur l'épaule d'un machiniste ; on n'entendit plus jamais sa voix... Une heure plus tard, il mourait. Mais il y a toujours des gens qui l'aperçoivent dans le vieux théâtre, après la fermeture, les yeux fixés sur la scène déserte, perdu dans une pénombre crépusculaire...

Ils sont à peine remis de leurs frayeurs qu'un tintamarre éclate brusquement : une joyeuse fanfare de tintements, cliquettements, claquements et bruissements salue l'arrivée de Flo et de son attirail de nettoyage. C'est une blonde plantureuse et quelque peu négligée. Elle répond de son mieux aux investigateurs qui se montrent galants et beaux parleurs, tout en faisant bien comprendre qu'elle est une femme mariée et

respectable. Elle sait ce qu'elle a vu, elle est formelle sur la description qu'elle en a fait, et elle est excédée par l'incrédulité qu'elle a soulevée. Elle a aperçu ce qu'elle a d'abord pris pour deux phares d'automobile se reflétant dans l'eau ; ils étaient cependant plus rouges et plus atténués que la normale. Puis elle a réalisé que ces lumières venaient des profondeurs de la rivière ! « Ça m'a fait tout drôle, et j'ai filé prévenir la police », raconte-t-elle. « Mais quand nous sommes revenus, y'avait plus rien... » Voilà tout ce qu'elle sait.

Si les investigateurs lui demandent des éclaircissements sur le fantôme, Flo qui connaît toute l'histoire par cœur la leur racontera en détail.

Mrs Enderby

Cette belle dame demeure à Kew, un des faubourgs de Melbourne. Kew est un hâvre verdoyant : maisons majestueuses et vastes parcs. Malgré les ardeurs de cette fin de printemps exceptionnellement chaude, il y règne encore une douce fraîcheur ombreuse. La rivière se love autour, comme un serpent qui passerait au soleil.

Bien que Mrs Enderby soit assez collet-monté, elle reste une femme sans prétention. Son adresse figure dans le mince bottin téléphonique de Melbourne. Elle répète la même chose à ceux qui l'appellent au téléphone ou à ses interlocuteurs fortuits : elle affirme qu'elle s'est trompée, et qu'elle souhaite que la presse la laisse en paix. Toutefois, si un investigateur s'adresse à elle avec gentillesse, et qu'il arrive à la convaincre que son intérêt est d'ordre purement scientifique, en insistant sur le fait qu'il n'est en aucune façon en rapport avec la presse tout en réussissant un jet de Crédit ou en Eloquence, elle admettra qu'elle n'est pas absolument sûre de ce qu'elle a vu.

Si son mari se trouve à la maison, elle nie purement et simplement qu'un quelconque incident sortant de l'ordinaire se soit produit. Mais si les investigateurs parviennent à la voir seule (ce qui ne devrait pas poser de difficultés insurmontables), et si elle se laisse toucher par leur charme, elle les emmène à l'endroit où son parc descend en pente verdoyante vers la rivière. Un petit bateau est amarré à la rive. Elle leur montre un coude en amont, envahi par les roseaux : c'est là qu'elle a aperçu cette « misérable chose » (et ce disant, elle emploie les mots les plus vifs de son répertoire).

« Si toutefois c'était bien une chose », ajoute Mrs Enderby. « A vrai dire, cela aurait pu aussi bien être un dauphin ou un phoque — lorsque je l'ai aperçue, elle remontait le courant. » Si les investigateurs manifestent le désir d'aller voir l'endroit de plus près, pour prendre des photographies, par exemple, elle leur indique une piste cavalière qui descend en serpentant vers la berge. Au-delà du coude, se trouve une petite île, lieu idéal pour les pique-niques.

Mrs Enderby rentre chez elle. Si les investigateurs se sont montrés particulièrement courtois et charmants, elle les invitera à prendre une tasse de thé en sa compagnie, lorsqu'ils en auront terminé avec leur exploration.

En s'avançant le long de la rive, les personnages aperçoivent mieux la petite île. La nature y a été agréablement apprivoisée, et quelques gommiers ombragent avec grâce une pelouse sagement tondue. L'îlot affecte la forme d'un petit monticule, et depuis la rive, on n'aperçoit que le côté orienté vers la maison. On ne peut y accéder qu'en bateau ou à la nage. La plupart des demeures possèdent des embarcations à rames, et il y a même un parc de bateaux à louer un peu en amont. Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent obtenir la permission d'utiliser la barque des Enderby.

Pendant la traversée vers l'îlot, ils distinguent peu à peu, dominant les stridentes ululations des cigales, un sifflement tout aussi perçant. Cela semble venir de l'autre côté de l'île. C'est à présent au Gardien de faire monter le suspense ; vous allez insister sur la lenteur de leur progression, souligner la fragilité de leur esquif, et le vide opaque de l'eau sous leur carène, décrire les minces filets du courant contre la coque et le glouglou du clapotis... Lorsqu'ils mettent pied à terre de l'autre côté de l'îlot, ils constatent qu'ils ne sont pas les premiers visiteurs de la journée : une petite barque est amarrée parmi les joncs. Ils parviennent enfin à localiser la source de la stridence qui les intrigue : un pique-nique est coquettement disposé à côté d'un petit feu sur lequel une bouilloire siffle éperdument. Son eau s'est presque intégralement évaporée. Où sont donc les convives de ce déjeuner sur l'herbe ?

Sur un jet en T.O.C., on remarquera que la végétation a été saccagée et piétinée par endroits. Un jet en Suivre une Piste révèlera la trace d'un talon de bottine traîné jusqu'à la rive.

Les investigateurs viennent de tomber fortuitement sur le théâtre de la dernière disparition... Il va leur falloir avertir les autorités. Pour peu que vous leur ayez communiqué quelque nervosité à l'aller, ils devraient devenir complètement paranoïaques et ramer frénétiquement au retour. S'ils se mettent à hurler en découvrant la tragédie, les voisins, la police et les journalistes seront sur les lieux en un rien de temps. En entendant la nouvelle, Mrs Enderby s'évanouit... Les investigateurs perdront le reste de leur journée en rapports auprès de la police et en réponses aux questions ineptes de la presse. Après plusieurs heures de recherches en draguant la rivière le long de l'île, la police découvrira une main de femme, coupée au niveau du poignet. Et rien de plus...

Cette expérience éprouvante ôte à chaque investigateur 0/1D3 points de SAN. Il se peut même qu'elle leur flanque une peur bleue. Manifestement, ils ont été à deux doigts de tomber sur l'Eventreur en personne...

Les deux asiles d'aliénés

Les deux domaines hospitaliers de Kew et de Yarra Bend sont en bordure de rivière ; dans l'un comme dans l'autre les patients ont été en proie à l'agitation la nuit du 27. A Kew, les patients qui sont soignés ont de l'argent et des biens ; le taux de guérison atteint 45 %. Yarra Bend est plus grand ; ses nombreux patients viennent des couches laborieuses et désargentées de la société ; le personnel ne manque pas de bonne volonté, mais de moyens. Aussi, le taux de guérison n'est que de 20 %.

Dans les deux institutions, le personnel est engagé dans une rivalité féroce : lequel des deux asiles publiera le premier compte rendu officiel de l'incident ? En conséquence, lorsque les investigateurs viendront mener leur enquête personnelle, ils se heurteront à une hostilité et une suspicion inattendues. Il leur faudra prouver par un jet en Discussion qu'ils ne concoctent pas un article de leur côté. Et même dans le cas où ils y parviennent, le personnel les met fermement en garde : si un tel rapport était publié, ils feraient tout ce qu'ils pourraient pour ruiner la réputation de tous les investigateurs ayant quelque renommée universitaire. Ces menaces ayant été posées, le personnel est disposé à parler des événements.

Tous les témoins directs de l'élément perturbateur qui a fait démarrer le soulèvement sont des aliénés mentaux suffisamment atteints pour que le personnel soignant ait eu bien du plaisir à démêler les témoignages contradictoires... En fin de compte, l'affaire s'est ramenée à ceci : il y a eu quelque chose de déplaisant dans l'eau, brièvement entrevu, et chaque patient l'a interprété comme la manifestation de ses angoisses les plus noires. Les médecins en ont été ravis, car le diagnostic de bon nombre de cas a ainsi fait un véritable bond en avant.

A Yarra Bend, les médecins sont persuadés d'avoir cerné la véritable source initiale : un des patients qui a brusquement commencé à hurler des imprécations avant de s'effondrer complètement. Cet homme était devenu fou après que sa fiancée ait été tuée par une voiture lancée à pleine vitesse

dans la nuit. Les médecins subodorent que les lumières d'un bateau qui passait lui ont soudain remis l'événement en mémoire. La suite de leur théorie est que l'explosion inattendue de ce sujet d'ordinaire placide a alarmé et désorienté les autres patients, de telle sorte qu'ils ont cru eux aussi que la pire chose qui pouvait leur advenir était justement en train de leur arriver. Les autres internés qui se trouvaient de l'autre côté de la rivière ont du sentir la chose d'une façon ou d'une autre...

A Kew, le cas le plus intéressant est celui d'un homme qui a vu l'infirmière en chef (qui lui rappelle sa mère) sortir des vagues pour le forcer à prendre ses médicaments... La plupart des autres aliénés se rappellent seulement une vague confusion, et quelqu'un qui lançait des pierres dans l'eau.

Mais les fous sont bien près du vrai cœur de l'affaire. Un choc peut soulever les voiles d'un esprit obscurci... Ce qu'ils ont vu cette nuit-là, dans les reflets de l'eau, c'était le Bunyip solitaire qui faisait surface pour contempler la lune et hurler à la mort sa déréliction et son désespoir.

George Seton

Les fous ne sont pas toujours dans des asiles d'aliénés.

Il se peut que les investigateurs cherchent à s'entretenir avec George Seton. Après tout, il a peut-être vu quelque chose dans l'eau lorsqu'il a repêché cette jeune fille... Peut-être pourraient-ils même l'enrôler pour qu'il leur prête main-forte. Son adresse peut être obtenue par l'intermédiaire du journal dans lequel l'article est paru. Le journaliste, Mr Trevor Waterley, a été fortement impressionné par la tranquille modestie de l'homme, et a pris ses coordonnées afin d'être sûr qu'une éventuelle récompense consécutive à son héroïsme pourrait lui être remise.

Lorsqu'ils se présentent à son adresse, dans un bâtiment au fin fond de Hawthorn, à l'autre bout de Kew, les voisins leur apprennent que l'on n'a plus vu Mr Seton depuis une semaine. La description qu'ils en font est celle d'un homme de haute taille, toujours rasé de près, avec des cheveux bruns taillés court. Si les investigateurs s'introduisent dans sa chambre, ou obtiennent par Baratin que la logeuse les y fasse entrer, ils constatent que c'est à l'évidence le domicile d'un homme seul et indigent, et qu'il n'est pas revenu depuis environ huit jours. Au fond d'un placard, ils découvrent une malle cabossée marquée : « 2nd Lt. Seton ». A l'intérieur, il y a un uniforme, une médaille, et un journal à la reliure de cuir élimée ; Seton l'a écrit lorsqu'il était sous les drapeaux ; il commence en 1915 à Gallipoli, d'où il fut transféré en France. Le dernier chapitre est en date du 31 octobre 1917, il a été consigné lors de l'attaque de Passchendaele (qu'il orthographie « Passendale »), à Ypres.

EXTRAIT DU JOURNAL DE GEORGE SETON

C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16° Austr. Sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement nacrée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater. Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchées assez profondes pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue... et puis on se bat sur de vieux terrains...

Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort

Seton n'est pas à son domicile : il dort sur les bancs publics et sous les ponts, ou bien s'adonne à des marches nocturnes exaltées.

Pendant la Grande Guerre, Seton a vu des hommes éclatés, fusillés et éventrés à la baïonnette. Il a vu des charges suicidaires. Il a vu des rats, et ce dont ils se nourrissaient. Il a vu des pieds et des mains pourris, sur des hommes encore vivants. Il a entendu le bruit que font les cadavres gelés lorsqu'ils crissent dans la nuit. Il lui est arrivé de passer son pied droit à travers un homme qui était mort depuis six semaines. Il a été éclaboussé par la chair et le sang de son meilleur ami lorsqu'à Ypres un obus l'a réduit en charpie.

George Seton a tourné le dos à la guerre. Sa raison s'est réfugiée dans un long tunnel froid s'enroulant en spirale dans son propre esprit. Il a marché, marché encore, il a trébuché, chancelé, il a éclaté en sanglots et il a rampé... et pendant ce temps des gens s'obstinaient à se récrier sur sa bonne mine... Ce n'est qu'au bout d'un temps indéfini qu'il a vu les lumières salvatrices. De grandes lueurs de braise qui ressemblaient à des yeux ; alors, il s'est éveillé : il était dans le Yarra, et il avait de l'eau boueuse jusqu'au cou. George Seton sait qu'il a vu Dieu. Pas le Dieu qu'il priait lorsqu'il était enfant, et qui a créé l'homme pour qu'il fasse la guerre ; mais le Dieu de l'eau aux yeux incandescents, qui l'a tiré de sa vallée de ténèbres et a éclairé ses pas lorsqu'il ne voyait pas le chemin. Seton a toujours été un bon nageur. Lorsqu'il est sorti de l'eau, il était enfin éveillé. Il allait sauver le monde...

Pour pouvoir être sauvé, tout le monde doit être baptisé. Cette nuit-là, il avait baptisé trois personnes ; mais ceux qui fouillaient les ténèbres de leurs lumières l'ont trouvé. Qu'à cela ne tienne, il s'est montré le plus malin : il est un héros à leurs yeux, bien qu'il ait achevé de la noyer en la ramenant au rivage. Au bout de quelques jours, l'effervescence s'est calmée ; et il a pu se remettre en quête d'âmes à sauver. George sait que seules les brebis de la rive gauche ont besoin d'être sauvées ; ce sont elles les pécheresses honnies de Dieu. Le peuple de la rive droite est l'élu de Dieu ; ses enfants ne sont accablés par nul tourment, nul feu de l'enfer, nulle bombe déchiquetant en mille fragments détrempés celui qui fut un ami...

George erre la nuit tombée par les étendues désertes de la rive gauche du Yarra. Il est fin, d'ossature délicate ; ses mains et ses pommettes semblent trop grandes pour son corps, et l'étroitesse de son crâne transparaît sous ses cheveux coupés en brosse courte. Son sourire est timide. Il s'exprime avec le ton doux et mesuré d'un converti, et lorsqu'il agrippe quelqu'un, il fait preuve d'une force fanatique.

Le Gardien pourra user à son gré du personnage de Seton. Il est certain que ce dernier embrouille la situation — son mode de mise à mort diffère passablement de celui du Bunyip. Si les investigateurs se sont engagés dans cette aventure à la suite de la mort d'un ami, l'assassin de celui-ci était George Seton.

Voici quelques idées pour déterminer le rôle que vous lui attribuerez. Les investigateurs pourraient l'apercevoir au cours d'une de ses errances, ou lorsqu'il apparaît dans les Jardins Botaniques alors qu'eux-mêmes s'y trouvent déjà. S'ils le rejoignent alors et s'entretiennent avec lui, il leur donne l'impression d'être un homme calme, réservé et serviable. Si un investigateur réussit un jet en Psychologie, il décèle dans les yeux de George une fiévreuse dévotion (une brève conversation révèlera seulement qu'il est empreint d'une grande ferveur religieuse). Les personnages peuvent également le rencontrer après la tombée de la nuit près du fleuve ou penché sur le parapet d'un pont. Ils sont susceptibles de lui proposer d'entrer dans leur groupe, car il se montre réceptif envers à peu près n'importe quelle histoire, et peut donner l'impression qu'il sait lui aussi ce qui se passe (ce qui est vrai, en un certain sens).

Si George se joint aux investigateurs, il attendra jusqu'à ce que survienne un moment particulièrement critique au cours des derniers rebondissements de l'aventure ; c'est alors qu'il entreprendra de noyer quelqu'un. Imaginez la surprise horrifiée de l'investigateur tombé par-dessus bord qui suffoque, voit sous l'eau un pâle visage regardant le sien, escompte son salut, et sent soudain autour de lui des bras amicaux l'étreindre avec fermeté : « Réjouis-toi, car je suis venu pour te sauver ! »

Il se peut, naturellement, que les investigateurs ne rencontrent pas George. Ou bien qu'ayant fait de lui un allié, ils ne lui donnent pas l'occasion de leur nuire, auquel cas ils le considèreront très probablement comme un ami précieux. Il continuera alors à noyer des gens après qu'ils aient réglé le problème du Bunyip, ce qui leur donnera à penser qu'ils ont échoué...

GEORGE SETON

FOR 10	CON 14	TAI 16	INT 12	POU 9
DEX 17	APP 13	EDU 12	SAN 0	PVie 15

Armes : Etreinte 60 %, Dommages spéciaux.

Compétences : Plonger 75 %, Etreindre 60 %, Se Cacher 65 %, Discrétion 55 %, Nager 85 %.

NOTES : La Force augmente jusqu'à 20 lorsque George est sous l'emprise de la ferveur religieuse (c'est-à-dire lorsqu'il étreint quelqu'un pour le noyer).

Le choix

Si les investigateurs ont gagné l'amitié du Dr Richards, ce dernier les contacte le samedi matin, pour leur annoncer que les cambrioleurs du Museum ont été capturés. Il est allé les voir dans leur cellule, mais il n'a rien pu en tirer. Cela étant, il a récupéré les reliques disparues, et il semble également soulagé à la pensée qu'il n'y aura pas d'autre vol. Si les investigateurs ne connaissent pas le Dr Richards, ils peuvent apprendre l'arrestation par les journaux de l'après-midi.

Deux options se présentent à eux : visiter le lieu de la capture, ou aller voir les prisonniers. Ce sont des Aborigènes ; peut-être savent-ils ce qui est arrivé à Pat King, et ce qui s'est passé depuis...

Les Royal Botanic Gardens

Les Jardins Botaniques se trouvent juste de l'autre côté de la rivière par rapport au centre ville. C'est un lieu de promenade populaire pour les familles, les amis et les couples. Des sentiers serpentent entre d'éclatants parterres et des bosquets verdoyants ; d'innombrables pelouses déploient leurs tentations, immenses tapis d'émeraude veloutée. Plusieurs étangs entourent un lac central. Des jardiniers vaquent tranquillement à leurs besognes.

Si les investigateurs cherchent à rencontrer Arthur Stokes, celui-ci s'avère être un personnage jovial, buriné par la vie au grand air. Il leur montre volontiers l'endroit où il a surpris les Aborigènes. C'est une petite pièce d'eau, à l'extrémité d'un chemin obscur et envahi d'herbes folles. Arthur leur précise aimablement : « Bien sûr, c'est pas la plus grande, mais c'est la plus profonde. » Après quoi, il les quitte, appelé par d'autres tâches. Si les investigateurs s'engagent dans le chemin qui mène au bassin, il vous faudra faire ressortir le caractère isolé du lieu. Des saules mêlent leurs larmes grises à des fougères foisonnantes, formant un lacis végétal qui intercepte la lumière solaire. Alors qu'ils se penchent au-dessus de la pièce d'eau, un fort bruit d'éclaboussement éclate dans le clair-obscur : un oiseau aquatique a pris peur...

A une soixantaine de centimètres au-dessous de la surface, les investigateurs aperçoivent une grille de métal qui s'étend sur toute la surperficie du bassin. Un jet réussi en Trouver Objet Caché, et ils décèlent une déformation dans cette herse : une protubérance suggestive distend son milieu. Tout autour de l'eau croît une herbe clairsemée ; mais la rive elle-même est envahie par les broussailles. Sur tout le périmètre, des empreintes de bottes et de pieds sautent aux yeux, ainsi que les saccages infligés aux plantes.

C'est alors que les investigateurs perçoivent un grincement. Il se rapproche, il vient vers eux... Une silhouette difforme s'encadre à l'orée du chemin : c'est Jacko le jardinier, poussant sa brouette. Il évolue parmi les plantes, élaguant de-ci de-là les branches endommagées en marmonnant des exclamations désolées : « Oh non ! pas mon leptospermum ! Mon pauvre petit père... Ah, ces maudits bastards ! »

Il y a un autre visiteur sur ce chemin, qui contemple la pièce d'eau. Il porte un long imperméable et un chapeau. C'est George Seton (référez-vous à sa description pour plus de détails). Il semble calme et normal pour l'instant ; il sait que la grille de métal défend aux disciples potentiels l'accès à cette belle eau profonde... Il s'éclipse au moment où le jardinier entraîne les investigateurs dans une grande discussion à propos de la Melbourne Cup : Jacko les retient en toute innocence pendant qu'il s'en va.

Peu après, un autre jardinier arrive en courant sur le chemin : « Viens, Jacko ! Y'a un problème ! »

Si les investigateurs leur emboîtent le pas, ils aperçoivent un petit attroupement autour d'un autre bassin. Une balle aux couleurs vives danse sur ses vaguelettes. Au milieu des badauds, un homme aux épaules carrées hurle à l'encontre d'Arthur Stokes et gesticule violemment. Arthur agite son doigt devant le visage de son agressif interlocuteur, mais il parle en termes plus calmes et raisonnés. Une femme étreint un enfant trempé et secoué de sanglots ; toute couleur s'est retirée de son visage...

Le personnage à la forte carrure crie que les jardins sont dangereux, car les petits enfants peuvent tomber à l'eau. Sa fillette courait après sa balle de l'autre côté d'une haie qui la cachait au reste de la famille installé sur le gazon, et c'est alors qu'elle a basculé dans la pièce d'eau... Arthur fait remarquer que la responsabilité de surveiller les enfants incombe aux parents ; il avance en outre quelques commentaires d'ordre général sur les haies, le paysagisme et l'harmonie naturelle. Au milieu de cette panique, si quelqu'un prend la peine d'interroger la fillette, elle affirmera avec insistance : « Je suis pas tombée ! C'est le vilain monsieur qui m'a poussée ! » Sa mère la réprimande, en lui disant de ne pas mentir. Les autres jardiniers venus en renfort dispersent les curieux.

Au cas où les investigateurs demanderaient aux portiers s'ils ont vu une personne vêtue d'un trench-coat quitter les jardin, un jardinier se souvient d'avoir remarqué un jeune homme dont le visage était illuminé par un doux sourire ; il a passé le portail et s'est dirigé en flânant vers le chemin qui longe le fleuve.

Le commissariat de police de Saint-Kilda

Après leur tentative avortée de faire sortir le Bunyip de la ville par leurs chants, les Aborigènes moisissent dans la cellule du commissariat de Saint-Kilda, comme hôtes de sa Majesté. L'aîné qui vient d'Australie méridionale se nomme Johnny Jervis ; les jeunes gens de l'Etat de Victoria sont Tommy Goodenough, Bill Hunter, Butcher et Two-Bob. A l'heure qu'il est, ces indigènes sont méfiants et moroses, peu enclins à faire confiance à des étrangers, mais également dans une situation désespérée...

Les policiers en ont plus qu'assez. Ils ont fixé leur caution individuelle à dix livres, un chiffre dépassant de loin ce que peuvent se permettre les Aborigènes, mais à présent ils s'en repentent... Et pourtant, justice doit être faite. Mais les policiers considèrent que les indigènes ne sont que des pique-assiettes et des fainéants ; dès qu'ils le pourront, ils tenteront de les expédier dans une autre pension...

En dépit d'innombrables menaces, les Aborigènes ont

gardé un silence tenace sur le cambriolage du musée. Une fois seulement, lorsqu'un commissaire particulièrement zélé les avertit qu'ils aggravaient leur cas, Two-Bob explosa : « C'est peut-être un grand malheur, mais c'est un malheur bien plus grand si tu nous gardes ici ! » Ils n'ont guère été plus loquaces au sujet de ce qu'ils faisaient dans les jardins...

Si les investigateurs se présentent et demandent à s'entretenir avec les prisonniers, les policiers n'y verront aucune objection : « Allez-y, blokes, si vous arrivez à tirer quelque chose d'eux, c'est que vous vous débrouillez mieux que nous ! » Ils installent les investigateurs dans une pièce nue avec quelques chaises, et Johnny Jervis est amené. Le vieux visage de Johnny est lourd de soucis. Il s'asseoit et fixe son regard à terre, cachant ses yeux sous ses épais sourcils noirs. Il ignore la plupart des questions, contemplant le plancher, muré dans son mutisme. Parfois, il grogne quelques bribes de réponses.

Pourquoi vous êtes-vous introduits dans le musée ? « Y'avait besoin. » Qu'est-il arrivé à Pat ? « Il est mort. » Et que faisiez-vous dans les jardins ? « On chantait... »

C'est un coriace. Il faut que les investigateurs parviennent à lui prouver leur intérêt et leur désir de lui venir en aide. Plus ils paraîtront désespérés, plus il y aura de chances pour que Johnny se décide à parler. L'éloquence sincère peut favoriser la chose. Mais les menaces ou le Baratin ne mèneront à rien.

Lorsque les investigateurs auront démontré sans équivoque à Johnny qu'ils peuvent lui être précieux, il les regarde droit dans les yeux : « Vous nous sortez d'ici. Je vous montre qui a tué Pat. » Il s'exprime exactement en ces termes et ne dira rien de plus.

Les investigateurs doivent payer les cautions des Aborigènes. Lorsqu'ils annoncent cette intention, ils voient se lever quelques sourcils officiels. Cependant, la police n'a ni le désir ni le droit de s'y opposer ; en conséquence, les imprimés adéquats apparaissent, sont derechef remplis, et les cinquante livres changent de mains. L'officier de service rappelle sévèrement que les investigateurs sont à présent responsables de la présence des Aborigènes au procès.

Une fois dans la rue, Johnny regarde autour de lui, cligne des yeux, puis dit laconiquement : « Faut y aller. C'est loin. »

La grotte

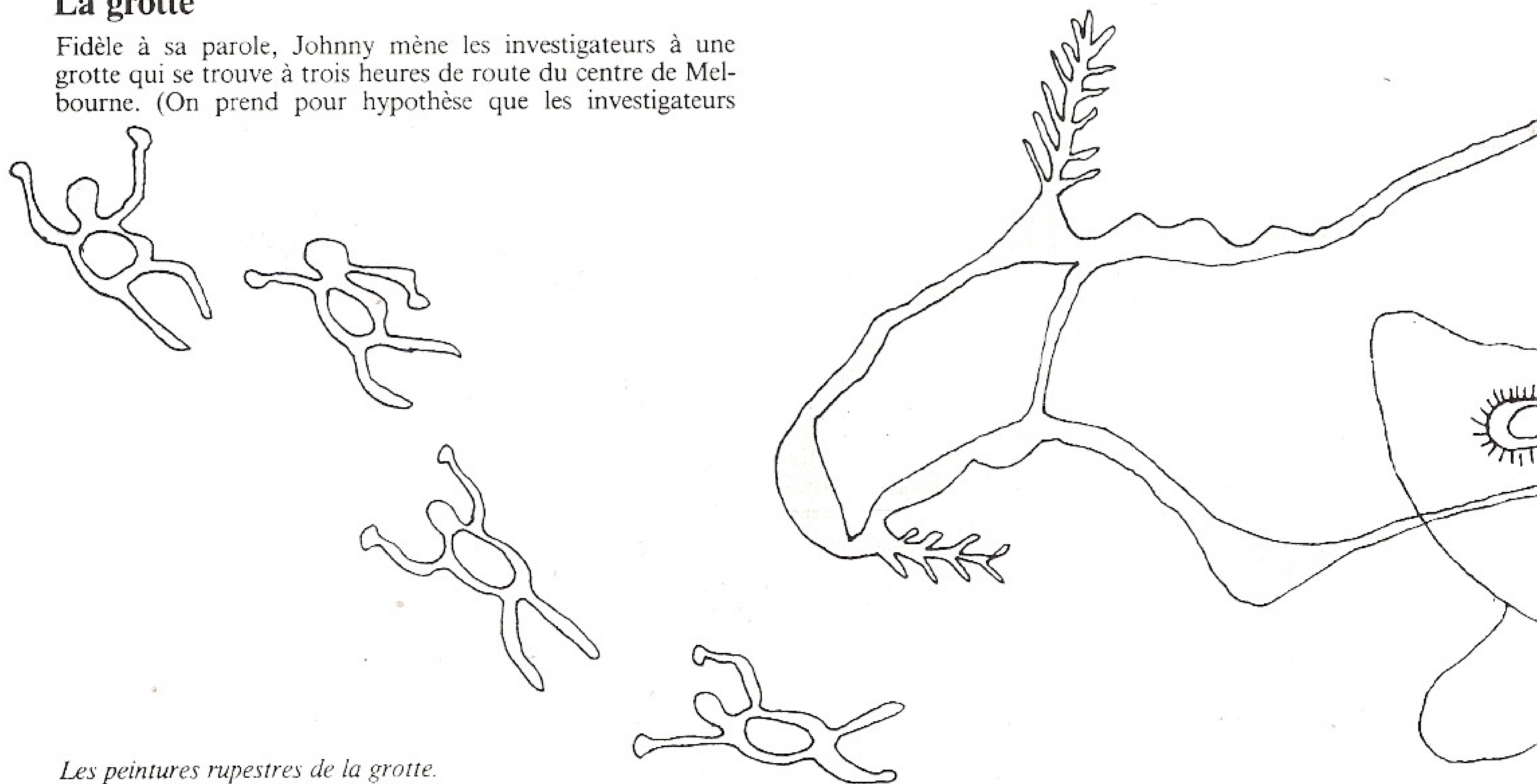
Fidèle à sa parole, Johnny mène les investigateurs à une grotte qui se trouve à trois heures de route du centre de Melbourne. (On prend pour hypothèse que les investigateurs peuvent disposer d'une automobile.) Pendant le voyage, les Aborigènes gardent le silence. La route suit le Yarra à travers les banlieues extérieures. Puis Johnny indique qu'il faut à présent bifurquer pour longer un affluent. Après qu'une certaine distance ait été couverte en direction des collines, nouveau changement de direction : ils remontent un nouvel affluent de moindre importance.

Leur destination se trouve dans l'enceinte d'une propriété agricole. Ils garent l'automobile à l'ombre de quelques chênes, puis suivent les Aborigènes qui escaladent la clôture de barbelés avec l'aisance que confère une longue expérience. Le ruisseau serpente et s'enfonce dans les collines ; à la base de l'une d'entre elles, un billabong aux eaux calmes s'étend, surplombé d'une paroi rocheuse. Un filet d'eau ruisselle sur la falaise et on aperçoit une fissure dans le roc. Un examen plus poussé permet de constater que la faille s'avère suffisamment large pour qu'un homme puisse s'y glisser de profil. L'eau miroitante est cernée par des broussailles et des arbres aux feuilles amollies par la chaleur.

Johnny indique d'un geste que le groupe doit passer par l'étroite fente rocheuse. Si le groupe comporte des investigatrices, il se tourne vers elles : « Désolé, Missus, vous ne pouvez pas entrer. Ici, c'est les hommes seulement. » Il se montrera intraitable à ce sujet, de même que les autres Aborigènes ; de par leur attitude, il est clair que si les investigateurs n'obtempèrent pas, ils ne pourront plus compter sur leur aide.

A l'intérieur, la faille ne tarde pas à s'élargir. Il y règne une obscurité d'encre. Si les investigateurs n'ont sur eux aucune source de lumière, Johnny confectionne une torche.

Alors, la clarté révèle une ronde exubérante de figures filiformes peintes en rouge sur les parois : des silhouettes humaines qui courent en lançant des lances et des boomerangs. Elles sont très anciennes et très fines. Une peinture d'une autre couleur vient en superposition sur les précédentes : un immense personnage blanc sur un cheval, qui tombe en se tenant la tête. Elle a été exécutée il y a si longtemps que ses pigments s'effacent. Si les investigateurs lui posent des questions sur les fresques, Johnny leur explique que les figures rouges ont été tracées par un oiseau qui voyait des choses invisibles pour les humains ; quant à l'autre, c'est



Les peintures rupestres de la grotte.

« l'affaire de ceux qui savent ». Il ne semble pas intéressé, et presse les retardataires d'avancer. La crevasse s'incline de plus en plus abruptement ; ils dévalent parmi des éboulis rocheux qui roulent sous leurs pas : ils sont probablement dans un ancien lit de rivière. Leur progression s'achève dans une caverne affectant grossièrement une forme rectangulaire ; il y règne un froid de glace.

On entend partout résonner des bruits de ruissellement. Des stalactites tapissent le plafond au-dessus d'une mare sombre et immobile. Sa surface noire ne laisse pas pénétrer la lumière. Johnny dirige sa torche vers l'autre côté de l'eau. « C'est lui. Lui qui a tué Pat. » Sur la paroi opposée, figurent deux représentations. L'une d'entre elles n'est visible que sur un jet en T.O.C. : c'est une gravure tellement ancienne qu'elle se confond à présent avec son support rocheux. L'autre est une peinture et elle semble plus récente. Les fines silhouettes rouges dansent tout autour de l'excavation ; plus elles se rapprochent des autres peintures et plus elles rapetissent.

Une fois que les investigateurs ont regardé l'image, Johnny peut leur parler du Bunyip.

Rêve de Bunyip

« Ça », commence-t-il en touchant le roc d'une main précautionneuse et en observant un temps de silence et de réflexion, « c'est le rêve de Bunyip. Tous les animaux ont leur endroit du rêve, même le Bunyip, tous, sauf les hommes. Les hommes n'ont pas l'endroit de rêve. Pas l'endroit. Des chants pour cet endroit, cet endroit de Bunyip, y'en a pagaille... Personne veut Bunyip. C'est trop malin, ces Bunyips, trop malin, c'est sorcier, même. Ils ont leur kurkurpa à eux. Ils ont leur endroit du rêve à eux : y'en a un ici. Y'en a un ici, mais le Bunyip il vient de loin. Il vient de loin dans le temps, ce Bunyip. Il est très vieux. Plus vieux que le rêve. Il vient de très très loin. Old fella, ce Bunyip. Vraiment vieux. »

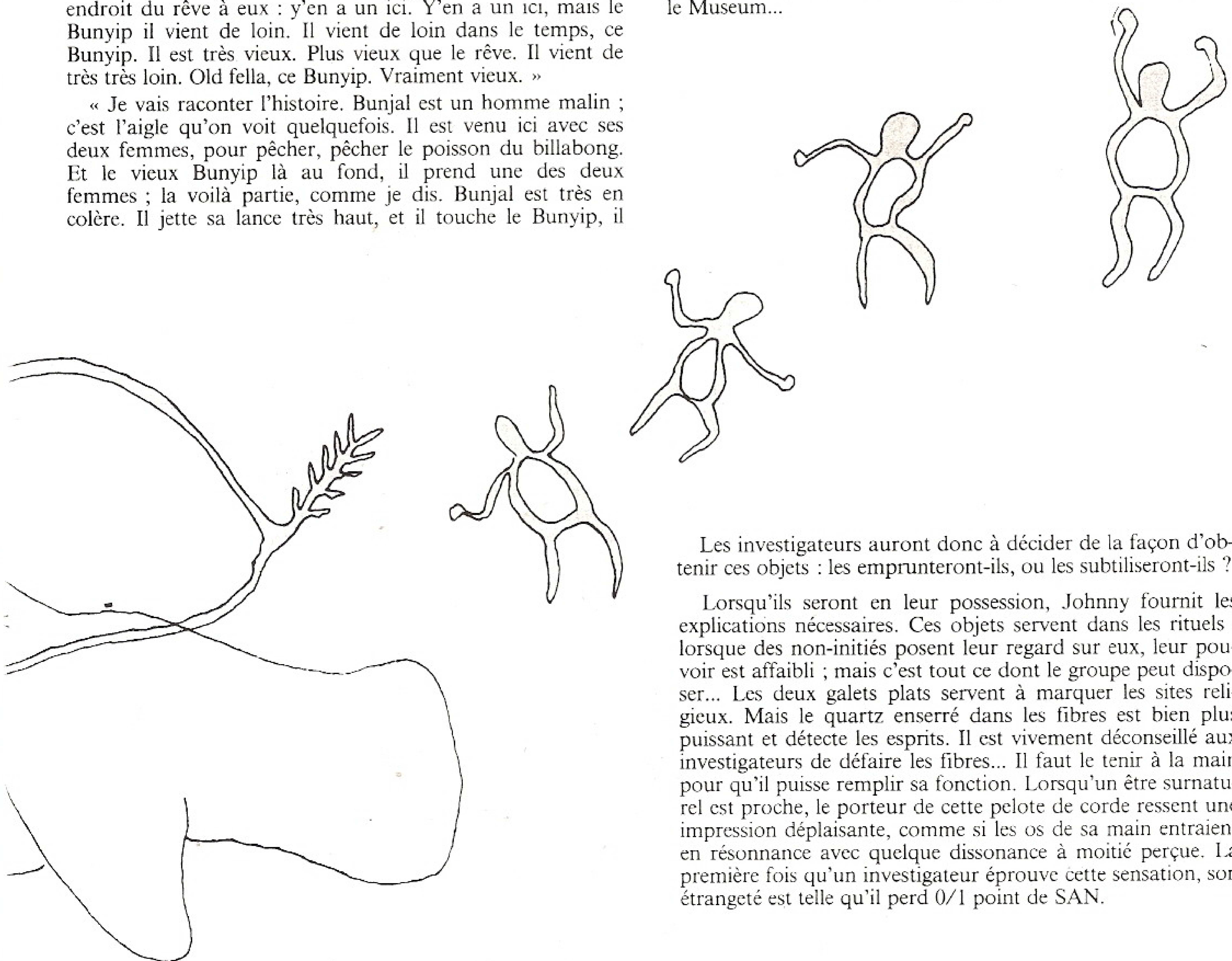
« Je vais raconter l'histoire. Bunjal est un homme malin ; c'est l'aigle qu'on voit quelquefois. Il est venu ici avec ses deux femmes, pour pêcher, pêcher le poisson du billabong. Et le vieux Bunyip là au fond, il prend une des deux femmes ; la voilà partie, comme je dis. Bunjal est très en colère. Il jette sa lance très haut, et il touche le Bunyip, il touche là (Johnny montre un côté de sa face). Il le touche là en plein, et le Bunyip plonge dans l'eau. Bunjal, il saute en l'air et il chante, et il met une plume dans sa bouche. Il saute après le Bunyip, et il nage profond, profond... Il l'attrape au fond, et il le tue. Il trouve sa femme et elle est morte... Mais il la met sur un nid de fourmis, et vite, elle bouge et elle revient. Elle n'était pas vraiment morte. Depuis, y'a plus de Bunyip ici, mais y'en a eu un, et y'en a toujours un dans le Temps du Rêve. Ici, il est resté sur le rocher. Ici, nous venons pour son souvenir, ici où y'a plus de Bunyip. »

Il hoche la tête. « Maintenant, y'a l'autre, celui de Pat — Bunyip. On a creusé dans son endroit. Déterré comme un igname, l'autre Bunyip. Et bien, y'a le rêve ici, il pourrait rester ici. Il pourrait retrouver les jours anciens. »

En termes moins lyriques, Johnny dit en substance que cette caverne est un ancien endroit de Bunyip, où le rêve est très dense. Le Bunyip qui vivait là a été tué dans le Temps du Rêve, mais son lieu et sa mare demeurent. Peut-être que l'autre Bunyip, celui que les hommes blancs appellent l'Eventreur du Fleuve, pourrait être gardé ici, plongé dans son rêve pour la tranquillité de tous...

Le plan

Si l'histoire de Johnny éveille un écho qui lui semble approprié, au cours du voyage de retour, il complète les éléments manquants des théories et des recherches des investigateurs, et leur explique comment ils se sont trouvés impliqués dans l'affaire, lui et les autres. Il sollicite leur concours pour amener le Bunyip à remonter le courant jusqu'à la grotte. Et pour ce faire, il leur faut les objets précédemment volés dans le Museum...



Les investigateurs auront donc à décider de la façon d'obtenir ces objets : les emprunteront-ils, ou les subtiliseront-ils ?

Lorsqu'ils seront en leur possession, Johnny fournit les explications nécessaires. Ces objets servent dans les rituels ; lorsque des non-initiés posent leur regard sur eux, leur pouvoir est affaibli ; mais c'est tout ce dont le groupe peut disposer... Les deux galets plats servent à marquer les sites religieux. Mais le quartz enserré dans les fibres est bien plus puissant et détecte les esprits. Il est vivement déconseillé aux investigateurs de défaire les fibres... Il faut le tenir à la main pour qu'il puisse remplir sa fonction. Lorsqu'un être surnaturel est proche, le porteur de cette pelote de corde ressent une impression déplaisante, comme si les os de sa main entraient en résonnance avec quelque dissonance à moitié perçue. La première fois qu'un investigateur éprouve cette sensation, son étrangeté est telle qu'il perd 0/1 point de SAN.

Cet objet sent la présence de tous les êtres surnaturels, mais réciproquement, ceux-ci sentent la présence de l'objet. Il est vivement conseillé aux investigateurs de se garder d'essayer d'élucider les causes des résonances inférieures à celle du Bunyip ; les créatures de la nuit n'aiment pas les intrus.

Si quelqu'un s'endort alors que cet objet est en sa possession, il lui vient un rêve insolite. Au cours de ce songe, le rêveur se trouve très haut dans un arbre. Ses branches craquent dans le vent, une brise qui fait courir de longues vagues dans l'herbe, océan végétal baignant le pied de l'arbre. Des animaux étranges qui broutent paisiblement fendent cette mer de verdure comme des gallions. Ils ont la taille de petits rhinocéros, mais ils sont couverts d'une longue fourrure et leurs traits n'évoquent qu'une aimable stupidité. Sans raison précise, le rêveur se sent gonflé d'un bonheur simple et profond. Le vent gémit dans les branches et ce bruissement triste ressemble à des pleurs. Le rêveur se souvient alors brusquement : les arbres sont les corps métamorphosés de ceux qui, par leur négligence, ont laissé mourir de soif une vieille femme et huit enfants. Et le rêveur s'éveille, tout aussi brutalement.

C'est une vision de l'Alcheringa, le Temps du Rêve. Elle trouble l'investigateur, lui faisant perdre 0/1 point de SAN. Si quelque téméraire souhaite renouveler l'expérience, il se peut que le rêve ne revienne pas, ou que le Gardien souhaite créer une autre sensation de l'Alcheringa.

Quel que soit le dégré de compréhension apparent des investigateurs, Johnny explique que c'est Bunyip qui a pris les gens. Or, on ne peut pas tuer le Bunyip : il faut donc qu'ils le conduisent vers la grotte dans les collines, dans l'espoir qu'il reprenne le fil de son rêve... Johnny connaît un chant qui montrera à Bunyip combien cette grotte est bonne pour lui ; mais il faut cinq hommes pour l'exécuter, et il faut que ce soit fait à la caverne. Les investigateurs sont indispensables pour faire partir Bunyip et faire en sorte qu'il suive le bon chemin. Le quartz gainé de fibres les aidera à le trouver, suite de quoi, il faudra rabattre la créature vers l'amont du fleuve — il est peu probable que Bunyip coopère de son plein gré...

Les Aborigènes ont une idée pour le dissuader d'attaquer les investigateurs : ceux-ci devront frapper l'eau du plat de la main ou avec du bois ou de l'écorce, et ce faisant, ils crieront « Eleanba Wunda ! » Johnny sait que les Bunyips d'Australie méridionale ne peuvent supporter d'entendre ce nom abhorré ; il espère qu'il en va de même pour celui-ci. Il faut cependant faire attention ; ces mots sont le nom d'un esprit bien pire que Bunyip, qui sera convoqué si son nom est trop souvent psalmodié. Personne n'a jamais vu Eleanba Wunda ; on sait toutefois qu'il a deux orteils (qui laissent dans le sol une entaille triangulaire lorsqu'il est frappé par l'un de ses pieds massifs), et que sa taille dépasse de plusieurs fois celle d'un homme. « Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais... »

Le problème, c'est que les investigateurs doivent se trouver suffisamment près du Bunyip pour qu'il puisse entendre le nom honni ; mais nul ne peut garantir de quel côté la créature va s'enfuir... Aussi, il sera nécessaire de disposer un barrage en travers du fleuve, en contact avec la surface. Il doit s'étendre d'une berge à l'autre, et (évidemment) se trouver en aval de Bunyip. Il peut être constitué de planches, d'échelles, de bateaux amarrés les uns aux autres, d'arbres, etc.

Il y a un autre problème de taille : les deux confluences où Bunyip doit quitter le cours d'eau dans lequel il évolue pour emprunter un affluent secondaire. Johnny disposera les pierres de cérémonie en forme de disques en les plaçant dans l'eau aux deux bifurcations, afin de montrer à Bunyip le bon chemin.

Avant de se lancer dans l'entreprise, les investigateurs souhaiteront peut-être mener quelques recherches supplémentaires ; libre à eux, mais chaque mort qui adviendra après qu'ils aient parlé avec Johnny leur ôtera à chacun 1 point de SAN. Les victimes de Seton participeront à cette privation, à moins que les investigateurs n'aient déjà émis la théorie des deux tueurs distincts ; ils feraient preuve ainsi de dons d'observation et de déduction absolument remarquables... Bravo !

Scènes de chasse en rivière

La partie va être serrée. Soyons francs : pour les investigateurs, cet épisode pourra compter parmi les plus périlleuses de leurs entreprises...

Au cours de l'après-midi qui précède la nuit fatidique, les Aborigènes sont conduits sur leur demande à l'endroit du rêve du Bunyip, loin en amont. Pendant l'aller, Johnny fait arrêter l'automobile à chaque confluence et jette dans l'eau un des disques de pierre. Parvenus à destination, les indigènes étreignent les mains des investigateurs en leur souhaitant bonne chance.

Et maintenant, nos héros n'ont plus qu'à trouver Bunyip...

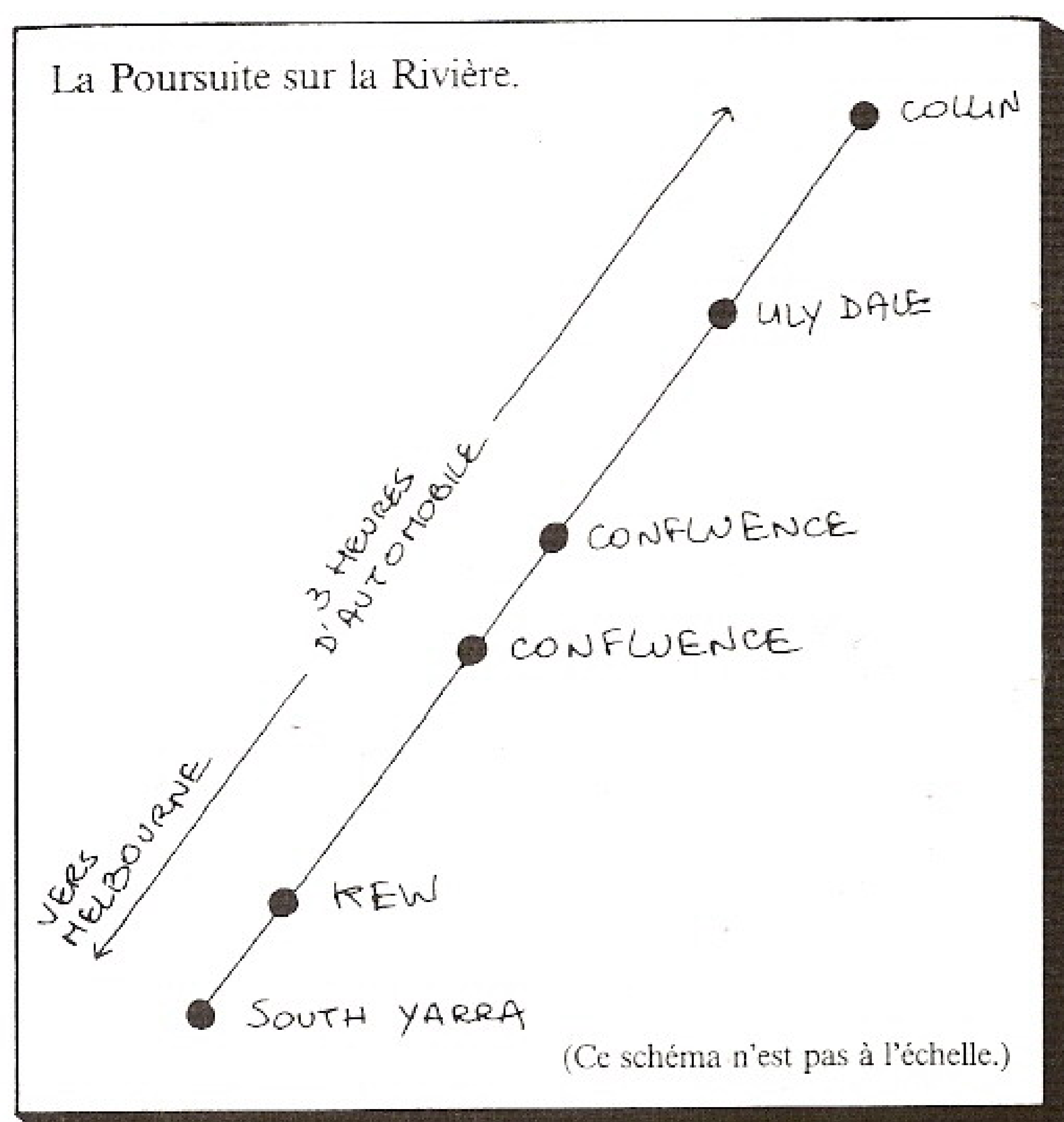
Une bonne stratégie consiste à rouler en voiture parallèlement à la rivière depuis l'embouchure du Yarra jusqu'à la grotte. Quelque part au cours de ce trajet, le quartz ne peut manquer d'indiquer la présence de Bunyip. Dès que cela se produit, il reste aux investigateurs à faire demi-tour vers l'aval sur une courte distance, puis à descendre au bord de l'eau et à en frapper la surface de toute l'énergie dont ils sont capables en hurlant « Eleanba Wunda », dans l'espoir de rabattre Bunyip vers l'amont.

Impossible pour le porteur du cristal de se tromper sur la présence de Bunyip ; lorsqu'il la pressent, tous les os de son bras semblent vouloir simultanément lui fausser compagnie...

Il ressent aussi de petits élancements de temps en temps — ce sont les autres esprits. Rendez-le nerveux : faites-lui entrevoir brièvement des yeux luisants qui le fixent entre les rochers, les arbres, les buissons, etc. Il a même à un endroit la vision éphémère d'une tête hirsute surgissant de la route comme un plongeur qui ferait surface en crevant l'eau d'un lac. Le monstre grimace en direction du porteur du cristal, puis disparaît dans le sol. Chacune de ces manifestations coûte à l'infortuné 0/1 point de SAN, et il est le seul à les percevoir.

Chaque fois que les investigateurs rattrapent Bunyip, ils doivent trouver quelque astuce pour barrer la rivière, puis entonner leur chant. Il faut qu'ils soient à portée d'ouïe du monstre, et qu'ils dépensent des Points de Magie. Dès que l'incantation est commencée, 7 Points de Magie sont consommés, répartis de la façon la plus égale possible entre les investigateurs, en commençant par ceux qui ont le POU le plus élevé. Après quoi, pour chaque round de chant, il y a une chance (cumulative) de 1 % pour que Bunyip soit repoussé. Une ou deux minutes d'incantations devraient suffire. Dès qu'elles font leur effet, Bunyip remonte le courant à toute vitesse. Il s'éloigne de plusieurs kilomètres, puis s'arrête ; il ne reste plus aux investigateurs qu'à le retrouver et recommencer l'opération...

La première fois qu'ils détectent le monstre, c'est dans South Yarra. D'un côté, la berge s'élève abruptement vers des devantures de boutiques et des maisons plongées dans l'ombre. Sur l'autre rive, une pelouse remonte en pente douce vers la nouvelle Scotch College Boy's School. Le fleuve est trop large ici pour qu'on puisse songer à le barrer d'une berge à l'autre. Cependant, une petite île qui se trouve légèrement en amont peut servir d'ancrage à quelque barrage partiel. Lorsque Bunyip est débusqué pour la première fois, les résonances du nom abhorré *(Eleanba Wunda !)* le prennent par surprise, et il détale à contre-courant, sans même faire surface, ce qui aurait permis à ses poursuivants de l'entrevoir... A cet endroit, il remonte vers l'amont dans tous les cas de figure, que les investigateurs aient pu ou non installer un barrage.



Ici, il leur faut tenter un Jet de Chance (à n'effectuer que par l'investigateur qui en a le plus) pour éviter que les riverains ne viennent voir ce qui se passe. Il se pourrait même que deux agents de police veuillent tirer au clair leurs agissements... Si les investigateurs expliquent qu'ils donnent la chasse à l'Eventreur du Fleuve, les policiers vont vouloir leur prêter main forte ; il ne va guère être commode de se débarrasser de cette aide malvenue...

La seconde approche de Bunyip a lieu à Kew, une banlieue cossue de Melbourne. La rive est se pare de belles demeures ; des bateaux se balancent aux nombreux appontements privés qui avancent sur la rivière. Sur la rive ouest, la berge abrupte est recouverte de bois mort englué dans les broussailles et les ronces. Le faubourg de Collington s'étend au-delà de cet écran. Bunyip est à nouveau saisi par le chant : il croyait bien y avoir échappé... A nouveau les investigateurs ne voient de sa fuite qu'une large ondulation qui remonte le fleuve (si toutefois ils ont eu la prudence d'installer un barrage symbolique en aval).

Ce barrage ne devrait pas poser trop de problèmes à cet endroit-là : quelques rondins grossièrement reliés par des ronces souples, et le tour est joué. Bien sûr, pour l'installer, il faudra que les investigateurs empruntent un bateau dans le voisinage, à moins qu'ils ne pilotent leurs rondins en les chevauchant à califourchon, les jambes pendant dans l'eau (à la merci de Bunyip). S'ils ne parviennent pas à bloquer le fleuve, les chances sont égales pour que Bunyip s'enfuie vers l'amont ou vers l'aval... Dans ce dernier cas, les investigateurs doivent le poursuivre pour tenter de le repousser à nouveau contre le courant. Mais quel que soit le succès de leurs travaux de castors, ils doivent réussir à nouveau un jet de Chance pour éviter que des curieux ne viennent mettre le nez dans leurs affaires.

A Kew toujours, il se passe quelque chose d'inquiétant. Quelques instants à peine avant que Bunyip ne prenne la fuite, pendant que les investigateurs chantent à pleine voix leur nom secret, un vent glacial se lève brusquement, comme sorti de nulle part. Puis les personnages interrompent l'incantation alors que Bunyip nage vers l'amont. A la seconde même où ils se taisent, le vent tombe. Johnny ne les avait-ils pas mis en garde ? « Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais ! » Quelle nouvelle terreur appellent-ils en tentant de se débarrasser de Bunyip ? Enfin, elle semble s'être éloignée pour l'instant...

Après ces émotions, les investigateurs ne détectent plus Bunyip pendant un certain temps. Les feux de la ville sont à présent loin derrière eux. Lorsqu'ils dépassent les deux confluences où ils doivent bifurquer en direction de la grotte, le porteur du quartz est le seul à apercevoir une lueur rouge qui palpite sous l'eau et illumine la voie à suivre. Ce sont les pierres de cérémonie ; cette vision surnaturelle coûte 0/1 point de SAN.

Le troisième affrontement a lieu dans le Comté de Lilydale, en rase campagne. La route suit la rivière à une centaine de mètres à cet endroit-là, mais le porteur ressent plus fortement que jamais la présence de Bunyip. Ils doivent abandonner leur automobile et couper à travers champs pour atteindre l'eau. D'énormes silhouettes se meuvent dans les ténèbres : des vaches. Les investigateurs ne sont plus à présent qu'à trois kilomètres de leur but. Là encore, ils évoluent dans les ronces, le scrub et le bois mort qui encombrent la rive. Cette partie du cours d'eau est étroite et limpide. La nuit s'avance, les lumières de la ville ne sont plus là pour dissiper les ténèbres : il fait sombre...

La berge est infestée de grenouilles, de moustiques, de sangsues et de cigales (dont les stridences vont parfois jusqu'à couvrir la voix), et ce d'autant plus que les investigateurs progressent vers l'amont. Effet dramatique garanti lorsque le chœur des cigales s'interrompt d'un seul coup, annonçant la venue de Bunyip...

Lorsque les personnages s'approchent, Bunyip fait soudain éclater un mugissement tonitruant vers les étoiles pâlissantes ; un cri de solitude, de souffrance, de faim et de vieillesse infinie... C'est le son le plus terrible et le plus triste à la fois qu'il ait jamais été donné d'entendre aux investigateurs... Tous ceux qui se trouvent à portée d'oreille perdent 1/1D3 points de SAN.

Bunyip a fini par réaliser ce qui se passait et jaillit de l'onde, masquant les étoiles. C'est la première fois que le groupe le voit clairement, et cette vision est terrifiante... L'attaque vient, brutale et désarmante : il se pourrait bien que les investigateurs aient plusieurs fois à se replier avant de parvenir à lui tendre un piège, ou à entonner l'incantation de manière efficace...

Mais d'autres choses sont en éveil à présent (souvenez-vous : le vent de glace qui s'est élevé à Kew)... Au moment où Bunyip rugit en se précipitant sur les investigateurs (qui chantent désespérément dans une frénésie d'éclaboussures, selon toute probabilité), le vent se lève, venu de nulle part, et dans ses hurlements, les arbres fouettent follement les airs. Des nuages torturés courent dans le ciel, et une odeur de brûlé très particulière emplit peu à peu l'atmosphère. Eleanba Wunda est proche ; les investigateurs doivent clairement ressentir sa menace potentielle. Les symptômes alarmants de sa présence devraient au minimum amener les investigateurs à interrompre cette bataille nocturne désespérée afin de mettre leurs idées en ordre. Cesseront-ils de chanter, laissant ainsi Bunyip s'échapper pour l'instant, ou continueront-ils, malgré la sinistre certitude d'attirer l'attention des autres ?

Les investigateurs ont cependant une chance dans leur malheur. A cause de cette présence qui se rapproche, Bunyip attend moins longtemps pour s'enfuir que lors des affrontements précédents. Tant qu'un personnage au moins continue l'incantation, il y a une chance cumulative de 5 % par round pour que le monstre leur fausse compagnie au beau milieu de la bataille. Il va sans dire que si aucun dispositif de barrage n'est alors en place, il se peut fort bien qu'il parte dans le sens du courant...

Le rêve

Si la troisième fois les investigateurs réussissent encore l'exploit de forcer Bunyip à remonter en amont, ils désireront probablement voir l'issue de la poursuite, et ils le suivront

LES BUNYIPS

(Race Indépendante Supérieure)

Les Bunyips sont des monstres gigantesques, à la limite de l'imagination humaine. Ils sont dotés d'une épouvantable intelligence issue des temps reculés, et ne peuvent mourir de mort naturelle. Ils se cachent silencieusement au sein de sombres billabongs solitaires, ou dans l'obscurité des plans d'eau calme. Pleins de ruse et de sagacité machiavélique, ils attendent que les gens s'approchent de l'eau pour les entraîner et les dévorer. Lorsqu'un Bunyip est l'hôte d'un cours d'eau, un certain air de désolation règne sur ce dernier ; les rives et le sol avoisinant sont minés par un réseau de sombres galeries jonchées de roseaux, qui permet au monstre de s'éloigner sous terre à une distance surprenante du point d'eau. Autour de celui-ci, les marais grouillent de gibier, qui sert d'appât au Bunyip pour attirer ses victimes vers une horrible fin. La plupart des Bunyips restent attachés à un endroit particulier. Les êtres humains les laissent tranquilles. Si des chasses délibérées les dérangent et les mettent en colère, ils peuvent répandre la maladie et la mort sur ceux qui les ont offensés.

Selon les croyances aborigènes, les Bunyips auraient en majorité été créés dans le Temps du Rêve. Les quelques spécimens nés à une date postérieure seraient le résultat d'actes contre nature et destructeurs. Par exemple, près des monts MacPherson, à la frontière entre la Nouvelle Galles du Sud et le Queensland, un kangourou fut acculé à sauter dans un billabong par les deux meilleurs chiens de chasse que la terre ait jamais portés : Burrajahnee et Inneroogun. Les deux chiens furent tués et mangés, à la place du kangourou perdu, par des gens qui non seulement avaient d'autres aliments, mais encore savaient que ces animaux étaient la seule compagnie de leur propriétaire, un malheureux vieillard. D'après les Aborigènes, la conséquence surnaturelle de ce forfait fut que le kangourou se métamorphosa en un Bunyip.

Chacune des tribus qui vivaient à proximité de marais ou de tourbières connaissaient des histoires de Bunyips, mais sous différents noms : *Muru-bul,* par exemple, ou *Tu-ru-dun.* Ce sont les tribus de l'ouest du Murray qui les ont appelés Bunyips.

Ces créatures sont intermédiaires entre un crocodile et un énorme phoque. Leurs yeux luisent comme des charbons ardents, et leur peau est une juxtaposition contre nature de fourrure, d'écailles et de plumes. Ils nagent en se propulsant avec leurs palmes puissantes, et à terre, ils se déplacent sur leurs pattes postérieures, atteignant alors une stature de près de quatre mètres. Ils ne font pas de bruit, sauf lorsqu'ils poussent leur cri de chasse (qui peut aussi bien être un lugubre hurlement à la mort qu'une clameur de haine sauvage, un rugissement de rage et de faim). Ils sont armés de longues griffes et étouffent leur proie. Ils préfèrent dévorer les femmes, plutôt que les hommes. Ils ont un ascendant sur les corps liquides, et peuvent au gré de leur caprice faire monter ou descendre le niveau des eaux. On ne parvient jamais à les photographier, ce qui confirme leur caractère surnaturel.

Il existe peu de défenses efficaces contre ces monstres — ils sont bien trop puissants. Les Européens qui en ont rencontré n'y ont réchappé qu'en s'enfuyant très vite, ou en restant d'une immobilité absolue et en ayant beaucoup de chance. Les Aborigènes connaissaient quelques pratiques magiques pour les tenir en échec, mais ce savoir fut quasiment perdu lorsque l'invasion des blancs provoqua l'effondrement de leur culture. Les Bunyips détestent la lumière vive, les bruits soudains ou forts, et les sorcelleries dont il a été fait mention plus haut.

En combat, le Bunyip mène une attaque par morsure et une par Etreinte par round. Une attaque par Etreinte n'entraîne pas directement de dommages, mais la victime est clouée dans les griffes du monstre, et prend automatiquement 5D6 points de dommages au cours du round suivant (et de ceux d'après, au cas où les dommages de 5D6 ne lui auraient pas été immédiatement fatals). Pour s'échapper, le seul moyen est de surpasser la FOR du Bunyip avec la sienne. Cependant, si le Bunyip est chassé ou repoussé au moment ou il vient juste de saisir sa proie, il y a quelques chances pour qu'il laisse tomber cette victime avant de lui avoir infligé des morsures graves.

BUNYIPS

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	10D6+10	45
CON	4D6+12	26
TAI	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POU	10D6	35
DEX	3D6+6	16-17
PVie		36

Déplacement 10/16 à la nage

Armes : Morsure 65 %, Dommages 1D10+5D6
Griffes 65 %, au second round d'attaque, infligent à la victime 5D6 points de dommages.

Armure : 10 points de peau couverte de fourrure, d'écailles ou de plumes.

Sorts : Un bunyip peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau de sa mare ou de son billabong.

Compétences : Sentir Vie 95 %, Nager Discrètement 95 %.

SAN : Voir un bunyip coûte 1/1D10 points de SAN.
L'entendre hurler, 1/1D3.

vers la colline de la grotte. Arrivés là, ils voient brûler trois yeux rougeoyants : les Aborigènes ont allumé des feux ; un sur chaque berge et un au sommet de la falaise. Ils sont là, le corps enduit d'ocre, tout à leur chant et à leur danse. Puis les investigateurs distinguent une forme indistincte qui se déplace avec une effroyable célérité, faiblement éclairée par la lumière palpitante des flammes. Les danseurs ne manifestent aucune peur lorsque la chose approche d'eux. Cédant à leur invite, cette dernière finit par se laisser couler dans l'eau qui l'attend, glissant vers le billabong souterrain. Mais juste avant de disparaître à jamais, la créature tourne la tête et du fond de sa solitude jette un ultime regard aux investigateurs, de son terrible œil rouge. Le porteur du cristal saisit automatiquement le coup d'œil final de Bunyip, et il en va de même pour toute personne réussissant un jet en D100 inférieur ou égal à son POU×2.

Grand comme une tête d'homme, cet œil immense, triste et sans âge est aussi humain que celui d'un calmar. A l'instant où leurs regards se rencontrent, les investigateurs concernés ont une vision qui leur semble durer des heures.

LA VISION : Rien n'est visible. Rien n'a d'importance, excepté cet œil brûlant et rouge. Ils sont alors attirés en lui, à travers lui, et ils voient la cité de Melbourne sur les rives du Yarra, avec ses lumières qui brillent gaiement. Les lumières meurent, les constructions s'écroulent. La rivière est à présent le Birrarrung qui roule ses eaux lentes. Le bush s'étend à perte de vue. Des silhouettes brunes et insignifiantes descendent près de l'eau pour chasser et boire. Puis, la végétation se convulse et se métamorphose, le profil du terrain se déforme et se plisse. Des formes colossales et terribles errent dans d'étranges forêts de conifères. Et cela encore se flétrit et se désagrège, et voici qu'il n'y a plus que le néant, et l'incandescence sans pitié d'un soleil rouge dardant sa brûlure jusqu'à ce que le sujet ne voye plus rien, hormis une sphère embrasée.

La vision s'évanouit alors, l'œil se ferme, Bunyip s'enfonce vers son nouveau rêve, et les investigateurs visionnaires se laissent choir sans vie, allégés de 1/1D8 points de SAN.

Conclusion

Bunyip disparaît aux regards de tous. Les Aborigènes chantent encore un peu, laissant mourir la dernière ride sur le billabong, puis ils font silence et se regardent, sourires blancs dans l'obscurité. Johnny hurle enfin aux investigateurs en contrebas : « Hey, boss ! Y'a de la bière ? »

Il se peut qu'à cet instant, les préoccupations immédiates des investigateurs aillent davantage à leurs camarades qui gisent à terre, victimes de la vision. Ces derniers reviendront

aisément de leur évanouissement moyennant des jets en Premiers Soins. Si l'un des personnages sans connaissance a succombé à la folie (la nuit a été rude), celle-ci se manifestera, sa vie durant, par une appréhension obsessionnelle du temps : il aura peur des montres, des horloges, des calendriers, des questions au sujet du temps, des mots impliquant des concepts temporels, et même parfois du temps des verbes. Une question aussi innocente que : « Avez-vous l'heure ? » sera susceptible de le plonger dans l'angoisse et les sueurs froides.

Il y a maintenant deux questions secondaires à régler : les Aborigènes et les objets. Il est manifeste que les Aborigènes n'ont guère envie de retourner sous les verrous ; mais s'ils ne le font pas, les investigateurs pourraient avoir quelques problèmes. Johnny veut garder le cristal de quartz : après tout, c'est à sa tribu qu'il appartenait en premier. Voilà qui sera de nature à embarrasser les investigateurs s'ils ont emprunté l'objet au Dr Richards. Quant aux pierres de cérémonie, s'ils veulent les rendre, il leur faudra plonger pour les récupérer...

Lorsque ces affaires seront réglées, les investigateurs pourront rentrer à Melbourne (à moins qu'ils ne prennent la fuite, dans la crainte des poursuites légales qui les guettent s'ils ont laissé les Aborigènes dans la nature au lieu de les ramener en prison). En tout cas, ils auront gagné la satisfaction d'avoir neutralisé l'Eventreur du Fleuve, ce qui leur vaudra 1D10 points de SAN chacun.

Si George Seton est toujours en vadrouille et continue à faire des victimes, les investigateurs vont être très choqués lorsqu'ils apprendront le prochain meurtre. Il leur faudra s'assurer pour commencer que Bunyip est bien immobilisé ; puis il leur restera à prendre la piste de George... S'ils réussissent à le confondre, chacun d'eux gagnera 1D6 points de SAN. De son côté, s'il est arrêté, Seton revendiquera la responsabilité des meurtres, les avouant tous. L'affaire sera close.

Epilogue

Il reste la Melbourne Cup ! Voilà l'opportunité rêvée pour réconforter les investigateurs éprouvés. Offrez-leur des descriptions colorées de cette journée, pique-nique gigantesque à l'échelle d'un état.

La Melbourne Cup se déroule sur le champ de courses de Flemington ; dans l'Etat de Victoria, c'est un jour férié. Diverses épreuves hippiques font partie des plaisirs de la journée, allant de pair avec la sortie des toilettes de mode et l'atmosphère de liesse générale. En 1925, 150 000 personnes assistèrent à la course ; il y en eut d'autres, fort nombreuses également, qui profitèrent de ce beau jour de congé pour jouir de leur lieu d'excursion favori. Le Parlement lui-même, ce jour-là, interrompit les procédures en cours pendant les quelques instants magiques où la Cup fut courue...

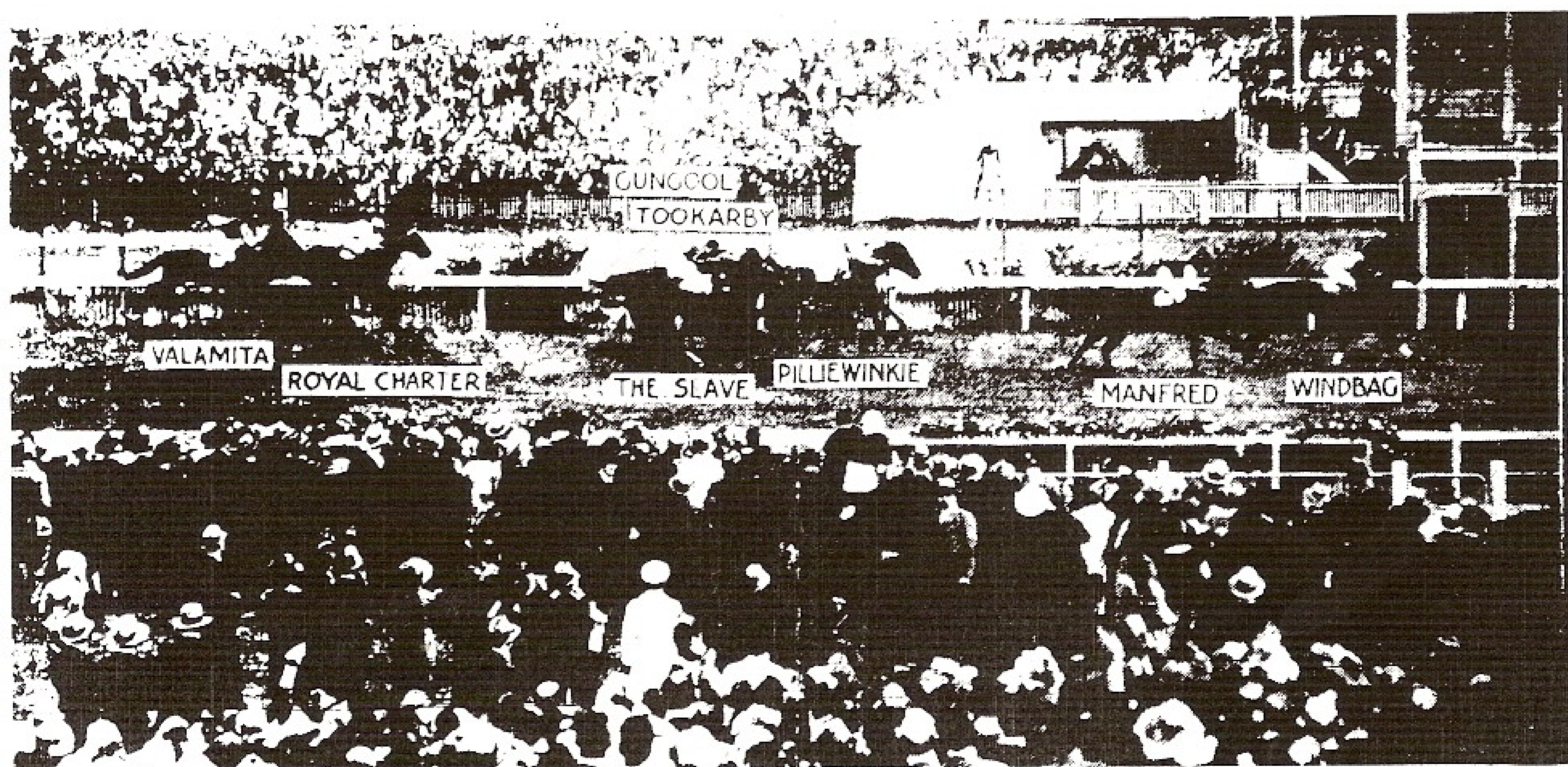
Emportés par l'enthousiasme du moment, les investigateurs souhaiteront peut-être risquer quelques paris. Si vous êtes soucieux de véracité historique, vous apprécierez certainement de trouver ci-après les noms et les cotes des chevaux partants pour la Melbourne Cup de 1925, courue le mardi 4 novembre.

LA MELBOURNE CUP DE 1925

Manfred (7 contre 4)	Pilliewinkie (5 contre 1)
Windbag (5 contre 1)	Frances Tressady (16 contre 1)
Tookarby (16 contre 1)	Stand By (20 contre 1)
Belgamba (33 contre 1)	Raith (33 contre 1)
The Slave (33 contre 1)	Spearfelt (33 contre 1)
Stralia (33 contre 1)	Baldwin (50 contre 1)
Bard of Avon (50 contre 1)	Friarsdale (50 contre 1)
Lemina (50 contre 1)	Royal Charter (50 contre 1)
Gungool (66 contre 1)	Our Prince (66 contre 1)
Virgin Gold (66 contre 1)	Accarak (100 contre 1)
King's Pardon (100 contre 1)	Royal Roue (100 contre 1)
Solidify (100 contre 1)	Susie Pye (100 contre 1)
Wallarak (100 contre 1)	Mirthmaker (200 contre 1)
Valamita (250 contre 1)	Pukka (500 contre 1)

Il va sans dire qu'au point de l'aventure où nous sommes rendus, les investigateurs ont reçu mille et un tuyaux pour la Cup, de la part d'à peu près tout le monde ! La vraie course fut gagnée par Windbag, avec Manfred en seconde position et Pilliewinkie en troisième. Si vous vous sentez d'humeur machiavélique, vous pouvez ajouter un cheval fictif, The Bunyip, à 5 contre 1, déclaré non partant à la dernière minute. Et bien sûr, ne vous sentez pas obligé de ne faire de cette journée qu'une oasis de lumière et de douceur. Au sein de cette foule en effervescence, certains individus pourraient bien cacher de noirs desseins derrière des visages souriants. Est-il nulle part un endroit mieux trouvé pour dissimuler un crime ?

Les détails sur la Cup sont tirés de l'*Argus* (de Melbourne) du 5 novembre 1925.



Le gagnant.

La Cité sous les Sables

Où les investigateurs apprennent l'existence d'étranges ruines enfouies au cœur du désert Leur expédition sera fertile en périls, qui ne seront souvent que les funestes conséquences de leurs propres décisions...

« La Cité sous les Sables » est une aventure de longue haleine, élaborée à l'intention de 4 à 8 investigateurs aguerris de l'**Appel de Cthulhu.** Il est fortement conseillé aux Gardiens, avant de la présenter à leurs joueurs, de lire ou relire la nouvelle de Lovecraft qui l'a inspirée : « Dans l'Abîme du Temps ».

Cet épisode peut être intégré à une campagne australienne se déroulant autour de Melbourne et comportant une excursion vers Port Hedland. Mais « La Cité sous les Sables » peut également être jouée de manière indépendante, ou encore comme un volet de la campagne **Les Masques de Nyarlathotep** (éditée par Chaosium ; version française : Jeux Descartes). Vous trouverez les connections avec cette série d'aventures dans l'encadré figurant plus loin dans le texte.

Un ou deux personnages non joueurs peuvent accompagner les investigateurs pendant toute cette aventure, à moins qu'ils ne se contentent de faire seulement un bout de chemin avec eux. Ils peuvent être attribués à des joueurs, voire devenir de vrais investigateurs à part entière, remplaçant des personnages qui se sont retirés ou qui ont trouvé la mort ; aux Gardiens d'en décider. A toutes fins utiles, les pourcentages d'Anthony Cowles, de David Dodge et d'Eva Cowles sont portés à la fin du chapitre « Le Professeur Anthony Cowles ».

Les Gardiens dont les investigateurs débutent l'aventure alors qu'ils vaquent à leurs occupations respectives aux Etats-Unis pourront recourir à l'approche que nous proposons ci-après.

Les photographies de Mac Whirr

Le Professeur Anthony Cowles, de l'Université de Sydney, est actuellement Chargé de Cours spécialisé en Esotérisme Polynésien à l'Université Miskatonic, Arkham, Massachusetts. La semaine dernière, le Professeur a reçu quatre photographies accompagnées d'un journal, qui lui ont été expédiés par l'exécuteur testamentaire de Mrs Emma MacWhirr de Port Hedland, Australie Occidentale.

Les photos ont été prises en 1921 par le mari de Mrs MacWhirr, qui était géologue (lui aussi est décédé). Elles montrent, sur un fond de dunes sans fin, des piliers sculptés et des monolithes dressés. D'après ses coordonnées : 22°33' 14" Sud, 125°0'39" Est, l'endroit où ces clichés ont été effectués se trouve au cœur du Grand Désert de Sable, en Australie Occidentale.

L'exécuteur testamentaire (qui est également de Port Hedland) est un lointain cousin du Professeur Cowles. Il rapporte à ce dernier qu'Arthur MacWhirr avait l'intention de retourner sur le site avec une mission d'étude, mais il mourut la même année d'une mauvaise grippe, et l'idée de l'expédition avorta.

Bouleversé par les photographies, le Professeur Cowles a décidé de mettre sur pied une expédition en collaboration avec Sydney et Arkham dans le Grand Désert de Sable. Mais le financement de l'opération n'est pas encore au point, et pour cause... Avant de pouvoir publier quoi que ce soit, il faut que Cowles se rende sur place avec une équipe d'étude réduite, afin de ramener des preuves convaincantes. Ces éléments justificatifs sont indispensables pour que les universitaires d'Arkham consentent à abandonner leurs cours et leurs autres projets pour s'embarquer à destination de l'Australie...

Le mystérieux et l'inexplicable ne sont pas des domaines étrangers pour Cowles ; il connaît les exploits des investigateurs, et il pense qu'ils conviendraient parfaitement pour cette tâche passionnante. Il leur communique des passages inquiétants du journal de MacWhirr, indiquant que des précautions particulières sont indispensables. Outre la couverture de leurs frais, il offre aux investigateurs un salaire de $300 par mois chacun pour l'accompagner d'Arkham au Grand Désert de Sable et retour — un voyage de cinq à six mois. Il s'occupera de l'organisation matérielle de l'expédition : équipement et guides ; il attend des investigateurs qu'ils jouent le rôle de gardes vis-à-vis des Aborigènes malveillants ou des entités que décrit le journal de MacWhirr, quel que soit leur degré d'étrangeté. Il subodore que les connaissances particulières des investigateurs pourraient être fort précieuses dans cette affaire.

Cowles ne peut pas se permettre d'offrir plus. Mais les perspectives du voyage pourraient être rendues plus séduisantes aux yeux des investigateurs par les suppliques de la fille de Cowles, Eva, qui est une ravissante Anglo-Hawaïenne... Il se peut également que Cowles leur offre de les autoriser à publier de leur côté leurs expériences sensationnelles dans ce qu'il pourrait appeler « ces journaux non académiques et de réputation douteuse qui déboursent des sommes effarantes » pour acheter les vraies histoires extraordinaires.

Attrait supplémentaire, Cowles peut instruire les investigateurs dans les compétences en Occultisme et Dessiner une Carte. A condition de commencer à moins de 20 %, les investigateurs peuvent gagner 1D10 points de pourcentage dans l'une de ces compétences, ou dans les deux.

La route marine d'Arkham à Port Hedland passe par le Canal de Panama, Honolulu, Aukland et Sydney ; dans ce dernier port, ils rassembleront du matériel et quelques assistants supplémentaires les rejoindront. Ils prendront ensuite le vapeur côtier et feront escale à Perth avant d'arriver à Port Hedland. Au gardien de décider si la belle Ewa fait ou non partie du voyage...

Le professeur Anthony Cowles

Si les investigateurs n'ont pas encore rencontré le professeur Cowles lorsqu'ils débarquent en Australie, ils aperçoivent une

affiche qui annonce une conférence du professeur qui doit avoir lieu le soir même. Son sujet : « Le Culte des Ténèbres en Polynésie et dans le Pacifique Sud ».

Des spectateurs leur apprendront que Cowles prête une oreille enthousiaste aux histoires relatant des coutumes étranges, voire qu'il les collecte ; cette inclination lui a valu plus d'une fois des problèmes avec les autorités universitaires, selon lesquelles il a de mauvaises fréquentations. Cowles croit en l'existence de la sorcellerie, et son esprit est ouvert à tout ce qui est monstres ou cités souterraines ; toutefois, il réclame toujours des preuves. C'est un homme excentrique, d'une carrure imposante, et qui arbore une rutilante barbe rousse.

Le professeur Cowles communique aux investigateurs les éléments qui vont suivre au cours d'une entrevue, pendant la conférence sur le « Culte des Ténèbres », ou encore durant la traversée en mer, s'ils voyagent avec lui.

- Il existait autrefois un culte de la chauve-souris parmi les Aborigènes. Fait exceptionnel, ce culte était vivace en de nombreuses régions distinctes de l'Australie ; il y était toujours fait référence à une divinité appelée Père de toutes les Chauves-Souris. Les adeptes croyaient que des sacrifices humains offerts à leur dieu leur confèreraient suffisamment de pouvoir pour que ce dernier les juge dignes de sa manifestation. S'ils pouvaient le persuader d'apparaître, il serait le conquérant de tous les hommes...

Les sacrifices étaient perpétrés par une poignée d'adorateurs, qui frappaient leurs victimes avec des massues dans lesquelles étaient incrustées des dents de chauve-souris acérées. Ces pointes étaient enduites d'une substance prélevée sur des chauves-souris atteintes de la rage ; le poison agissait rapidement, mais les victimes étaient apparemment prises de démence avant d'agoniser. On disait que les maîtres du culte pouvaient se métamorphoser en serpents aux ailes membraneuses, ce qui leur permettait d'immoler des victimes d'un bout à l'autre du pays...

Cowles a été fort surpis d'apprendre que ce culte existait encore. Il ne peut établir aucun lien entre celui-ci et les autres cultes de Nyarlathotep ; en fait, il n'a jamais entendu parler de ce dernier.

- Cowles fait part aux investigateurs d'une histoire particulière qu'il a récemment recueillie près de la Mer d'Arafura ; c'est la légende qui est reproduite en encadré plus loin dans le texte : « Le Serpent de l'Arc-en-ciel sauve le Peuple ». Ce qui intrigue Cowles, c'est le soin avec lequel cette histoire caractérise et met en opposition la Chauve-souris des Sables et le Serpent de l'Arc-en-ciel.

- Un cycle de chants aborigènes mentionne un endroit où se rassemblaient d'immenses êtres, quelque part dans l'ouest de l'Australie. Les chants disent que ces dieux n'étaient pas du tout comme les hommes, qu'ils construisaient de grands murs qui dormaient et qu'ils creusaient d'immenses grottes, et des vents vivants sont venus, ils ont abattus les dieux et ils ont détruit leur camp.

- Si les investigateurs posent au professeur des questions directes sur R'lyeh ou sur Cthulhu, il leur dira qu'il a entendu parler des deux. Quelques légendes polynésiennes y font référence, bien que les noms soient différents. Il a d'ailleurs lu les Ecrits de Ponape, « un ouvrage particulièrement effrayant et écœurant ». Il n'a plus l'exemplaire en sa possession : il l'a consulté à l'Université, il y a de cela quelques années.

Les vérifications par lettre, télégramme, etc. permettent de constater que le volume en question ne se trouve plus à la bibliothèque de l'Université de Sydney ; un certain John Scott de Boston (Massachusetts) l'a emprunté et ne l'a jamais rendu. Si les investigateurs ont essuyé les horreurs des **Ombres de Yog-Sothoth,** ils reconnaîtront le nom de John Scott, de l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent.

Parmi les pourcentages qui vont suivre figurent ceux d'Ewa, la délicieuse fille de Cowles, et de David Dodge, son assistant à l'Université de Sydney. Comme vous pouvez le constater, Ewa est une jeune femme gracieuse et fort jolie, d'une éducation exceptionnelle. Le professeur Dodge a 37 ans ; c'est un homme de haute taille, sociable, et dont les avant-bras sont incroyablement tavelés de taches de rousseur.

Aide de Jeu Nº 2

LE JOURNAL D'ARTHUR Mac WHIRR

7 MARS — Jock Kuburaga dit que des Aborigènes nous suivent. Si c'est vrai, c'est tout à fait inhabituel. Les primitifs ont toutes raisons de craindre les fusils, et encore plus la prédilection de nos éclaireurs pour ce qui est de s'en servir... Jusqu'à maintenant, je les ai toujours vus prendre la direction opposée dès qu'ils nous apercevaient.

21 MARS — Nous sommes à peu près à égale distance de la Source de Joanna et du Puits de la Séparation, à l'est d'une ligne horrible de lacs asséchés. La chaleur est terrible et le moral est bas — il n'y a rien ici, et certainement pas de veines de quartz. Il y a dû y avoir des erreurs systématiques dans les relevés de L. J'ai toujours dit qu'il était complètement nul comme topographe. Aperçu aujourd'hui plusieurs énormes oiseaux qui volaient paresseusement au-dessus de nous. Comment sont-ils parvenus ici, et où peuvent-ils bien aller ?

22 MARS — Aux environs de midi, aujourd'hui, nous avons retrouvé Jocko partiellement enseveli dans un ravin. Son corps était écorché, criblé de centaines de perforations, comme si quelqu'un l'avait sablé. Nous l'avons enterré, bien sûr. Ses conseils vont me manquer, et puis il se débrouillait bien avec les chameaux...

23 MARS — Nous avons découvert ce qui semblerait être le bout émergé d'une ancienne cité, enterrée dans les sables ! Je crois que j'ai fait quelques bons clichés de cette fantastique trouvaille, bien que la chaleur ait au moins détruit six plaques. D'après la constitution de la pierre, il semblerait que les blocs et les piliers aient plus de 10 000 ans, aussi incroyable que cela puisse paraître !

24 MARS — Il y a eu quatre chameaux de tués pendant l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Aborigènes, et il doit y en avoir davantage. Je suis sûr et certain d'en avoir eu un. Voilà qui met fin à ce voyage — il nous faut revenir à Cuncudgerie pour faire un rapport sur ceci...

Il n'y avait pas que des Aborigènes dans nos assaillants de la nuit précédente. J'ai vu des formes bien plus grandes que des hommes pendant l'agression, et comme preuve concrète, il y a le cadavre du chameau Old Sam, perforé et — « écorché », je ne vois pas d'autre terme — exactement comme le pauvre Jock. L'attaque n'ayant duré que deux minutes, j'ai du mal à croire que quoique ce soit d'humain ait pu faire de tels ravages en si peu de temps. Pourtant, je n'ai pas d'autre explication...

ÉLÉMENTS DE LIAISON AVEC LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

L'indice déterminant réside dans l'information réunie par Jack Brady, qui situe Huston quelque part dans les déserts de l'Australie Occidentale. Dans le sanctuaire égyptien de Nyarlathotep, un détail n'aura pas échappé aux investigateurs perspicaces : le troisième point du triangle qui marquait les angles du grand portail se trouvait en Australie Occidentale (on ne pouvait cependant pas déterminer à quel endroit exact). Chez Ho Fong ou Ahja Singh, ils ont eu l'occasion de découvrir des adresses d'expédition pouvant les mener à la Randolph Shipping Company, à Darwin et à Port Hedland ; de là, ils peuvent remonter jusqu'à Wycroft, à Cuncudgerie.

Il n'y a pas d'autres connexions entre ces aventures.

PROFESSEUR ANTHONY COWLES

FOR 10	CON 12	TAI 11	INT 17	POU 14
DEX 11	APP 12	EDU 18	SAN 78	PVie 11

Armes : Poing 35 %, Dommages 1D3.
Fusil à Pompe Calibre 20, Dommages 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Anthropologie 50 %, Archéologie 35 %, Savoir sur les Aborigènes 65 %, Marchandage 25 %, Crédit 50 %, Mythe de Cthulhu 03 %, Discussion 50 %, Esquiver 35 %, Conduire Automobile 50 %, Histoire 35 %, Droit 30 %, Bibliothèque 80 %, Ecouter 50 %, Occultisme 15 %, Eloquence 60 %, Cultures Polynésiennes 35 %, Psychologie 45 %, Lire/Ecrire le Latin 20 %, Lire/Ecrire le Grec 35 %, Monter à Cheval 25 %, Trouver Objet Caché 30 %, Nager 30 %, Zoologie 25 %.

PROFESSEUR DAVID DODGE

FOR 16	CON 17	TAI 17	INT 17	POU 11
DEX 13	APP 12	EDU 18	SAN 70	PVie 17

Armes : Poing 65 %, Dommages 1D3+1D6.
Revolver Calibre 45, Dommages 1D10+2.
Etreinte 60 %, Dommages spéciaux.

Compétences : Anthropologie 40 %, Archéologie 65 %, Savoir sur les Aborigènes 70 %, Marchandage 40 %, Grimper 35 %, Crédit 45 %, Esquiver 55 %, Conduire Automobile 40 %, Baratin 65 %, Premiers Soins 40 %, Histoire 55 %, Sauter 40 %, Ecouter 60 %, Bibliothèque 50 %, Psychologie 50 %, Lire/Ecrire l'Arabe 40 %, Lire/Ecrire le Grec 30 %, Discrétion 50 %, Parler le Pidgin 40 %, Trouver Objet Caché 40 %, Lancer 45 %.

MISS EWA COWLES

FOR 11	CON 14	TAI 10	INT 16	POU 14
DEX 15	APP 18	EDU 18	SAN 80	PVie 12

Armes : Poing 35 %, Dommages 1D3.
Revolver Calibre 45, Dommages 1D10+2.

Compétences : Anthropologie 55 %, Archéologie 25 %, Astronomie 40 %, Marchandage 25 %, Grimper 50 %, Esquiver 45 %, Conduire Automobile 35 %, Géologie 25 %, Bibliothèque 30 %, Ecouter 45 %, Dessiner une Carte 25 %, Photographie 25 %, Cultures Polynésiennes 70 %, Lire/Ecrire l'Arabe 20 %, Monter à Cheval 15 %, Parler le Pidgin 50 %, Trouver Objet Caché 45 %, Soigner Empoisonnement 10 %.

Les ports : Darwin

Les investigateurs ne sont susceptibles de visiter ce port que dans le cas où cette aventure fait pour eux partie de celle des **Masques de Nyarlathotep.** Moyennant quelques modifications de détail, ces informations sur Darwin peuvent cependant être replacées dans le paragraphe concernant Port Hedland, y compris celles sur la Randolph Shipping Company. Il suffit dans ce cas de faire de Billy Burralong un adepte de la Chauve-Souris des Sables, avec 40 % en Massue Cultuelle, 20 % en Psychologie, et les sorts Contacter Nyarlathotep (sous l'aspect de la Chauve-Souris des Sables), Epuiser le Pouvoir, et l'un de ces deux derniers : Flétrissement ou Signe de Voor. Réduisez sa SAN à 0.

Darwin est une ville de quelques milliers d'habitants établie sur une étroite péninsule ; pour trouver une agglomération plus importante dans cette partie de l'Australie, il faut parcourir bien plus de mille kilomètres... La proximité de l'Asie ainsi qu'une ruée vers l'or qui a eu lieu cinquante ans plus tôt ont conféré à cette cité une diversité raciale rare en Australie. Les Gardiens pourront s'amuser à traiter cette ville respectable de façon quelque peu fantaisiste, en la maquillant en bidonville accablé sous la chaleur tropicale, avec toutes les rixes, tous les aventuriers louches et toutes les tractations véreuses que peut couver ce genre d'étuve.

Comme il convient à ce type d'endroit, les rumeurs abondent. Peu importe qui livrera les données qui vont suivre : commissaires de police, commerçants, serveurs, gardeurs de bestiaux, marins, etc. Comme les pubs sont faciles à trouver, c'est là que vous centrerez les investigations. Cependant, à chaque fois que les investigateurs obtiendront une information, il leur en coûtera une livre Australienne (dont la valeur est pratiquement identique à la livre Britannique) pour payer la tournée... S'ils ont les poches vides, il leur faudra réussir un jet en Crédit, en Baratin, en Ecouter ou en Eloquence pour chacune des rubriques suivantes.

LE CULTE DE LA CHAUVE-SOURIS DES SABLES (Australie)

Le Dr Huston a réorganisé et intégré racialement le culte de la Chauve-Souris des Sables, une forme de Nyarlathotep qui terrorise depuis bien longtemps les Aborigènes d'Australie. Ce culte était pratiquement tombé en désuétude parmi eux ; ce sont les investigations de Huston qui ont ranimé le savoir vital qui était à sa source.

Son symbole est une spirale ouverte. Régulièrement, au cours du rituel, les adeptes méditent sur ce signe ; l'acolyte présidant la cérémonie fait tourner devant eux une représentation de cette spirale pour les hypnotiser. Les sectateurs ont un signe de reconnaissance : les deux mains ouvertes, paumes tournées vers l'extérieur, avec les pouces croisés et repliés, évocation stylisée des ailes et des crochets à venin.

La Chauve-Souris des Sables est une horreur venue du Temps du Rêve, ennemie du Serpent de l'Arc-en-Ciel. On dit qu'elle sort d'une caverne percée dans le ciel, telle une tempête de sable ; chez les Gadudjara (c'est sur leur territoire original que se trouve la Cité de Ceux de la Grande Race), la forme noire est appelée l'Aile Sombre. Plus loin à l'est, les Bindubi nomment cette entité le Mangeur de Visages.

Huston recrute en majeure partie les membres de sa secte dans les bas-fonds de Sydney et de Melbourne ; en s'appuyant sur les travaux antérieurs de Thorndike, il a élaboré un test de personnalité subtil que doivent subir toutes les nouvelles recrues, administré par des aides de confiance. Huston régit également un petit clan Aborigène ; ce dernier espionne tous les intrus qui pourraient survenir à proximité de la Cité Enfouie, et s'empare d'Aborigènes innocents chassés des terrains aurifères de Pilbarra et migrant vers l'ouest afin de les immoler. Au total, plusieurs centaines d'adeptes de la Chauve-Souris des Sables infestent l'Australie...

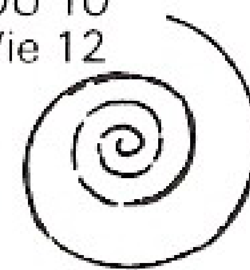
Les meurtres rituels sont accomplis à l'aide de la massue cultuelle, un rondin d'eucalyptus poli hérissé de clous acérés. Les massues des Aborigènes sont incrustées d'épines ainsi que de dents et de griffes de chauve-souris.

Mégalomane fini, Huston est l'unique prêtre. Il a créé des demi-prêtres (acolytes) ; chacun d'entre eux détient quelques sorts magiques ; ils dirigent le tri psychologique des recrues. Pour créer un acolyte, prenez un adepte moyen, ajoutez 1D6 à son POU, 1D6 à son INT et 20 points de pourcentage supplémentaires en Massue Cultuelle et en Psychologie. Décernez-lui 1D6 sorts parmi ceux qui suivent : Contacter Nyarlathotep (sous l'aspect de la Chauve-Souris des Sables), Enchanter un Objet, Epuiser le Pouvoir (voir encadré ci-après), Flétrissement, Convoquer une Horreur Chasseresse, ou signe de Voor. Quel que soit le moment, 1D3 acolytes sont présents dans chacune des villes de Sydney et de Melbourne, et un de même dans celles de Perth, Port Hedland et Darwin.

Les pourcentages de l'adepte moyen donnés ci-dessous sont ceux d'une recrue des bas-fonds : ceux des membres du clan aborigène sont portés juste avant les paragraphes relatifs à la Cité de la Grande Race.

ADEPTE EUROPÉEN MOYEN DU CULTE DE LA CHAUVE-SOURIS DES SABLES

FOR 14	CON 12	TAI 10	INT 8	POU 10
DEX 13	APP 8	EDU 0	SAN 0	PVie 12



Armes : poing 55 %, Dommages 1D3.
Revolver Calibre 45, Dommages 1D10+2.
Etreinte 40 %, Dommages Spéciaux.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10.

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

• Dans le Grand Désert de Sable, un petit nombre d'Aborigènes adorent un dieu chauve-souris. Il semblerait que cette divinité soit particulièrement malfaisante... Les caravanes et les conducteurs de bestiaux ont retrouvé des cadavres. Ces malheureux avaient succombé à une maladie inconnue ; leur

EPUISER LE POUVOIR

En confrontant victorieusement les points de sa victime avec les siens sur la table de résistance, le lanceur du sort provoque un transfert de 1D6 points de Magie ponctionnés sur la victime à son profit. Il ne peut en disposer que pendant un jour plein ; suite de quoi, ils se dissipent. Ce sort coûte 1D8 points de SAN. Si c'est la victime qui triomphe lors de la confrontation sur la table, le lanceur du sort perd 6 points et il n'y a pas d'autre effet. Les points de magie prélevés sur la victime sont régénérés de façon normale par cette dernière. Il faut 2 rounds pour parachever l'incantation adéquate ; et ce sort peut être lancé contre quiconque se trouve dans le champ de vision de l'utilisateur.

L'AUSTRALIE EN 1925

A cette époque, l'Australie est un dominion indépendant au sein du Commonwealth britannique. A l'intérieur, elle est structurée en fédération. Ce qui implique, par exemple, l'absence de taxation centralisée jusqu'en 1942 ; l'absence également d'uniformité pour les cotes des rails de chemin de fer... Ils ne sont pas si lointains, les jours où seuls des vaisseaux reliaient les colonies séparées...

Le continent australien — et plus particulièrement sa partie occidentale — est constitué par une plate forme extrêmement ancienne et géologiquement stable, remarquable par l'érosion frappante du terrain, qui a laissé par endroits des monolithes de la taille de petites montagnes.

Bien que ce continent soit vaste, pratiquement la totalité de sa population vit sur les étroites bandes fertiles qui bordent les côtes est, sud-est et sud-ouest. La majorité du continent est constitué par des zones semi-désertiques ou des déserts, où des clans aborigènes disséminés sillonnent des territoires traditionnels. Le long de la côte nord, le climat est affecté par les pluies de mousson et la végétation devient tropicale. Mais sur la majeure partie du territoire, les températures diurnes peuvent monter largement au-dessus de 38 °C, alors qu'il gèle la nuit.

Au cours des 30 dernières années, de grandes ruées vers l'or ont eu lieu dans l'ouest (vers les champs aurifères de Pilbarra, Kimberly et Coolgardie) ; elles ont ouvert des portions de l'intérieur, mais moins que la recherche de nouveaux pâturages par les éleveurs. Cependant, de vastes régions d'Australie Occidentale et Centrale, au-dessus du Tropique du Capricorne, restent peu explorées jusqu'après la Seconde Guerre Mondiale.

Là où les blancs se sont établis, le long des côtes, les clans aborigènes ont été exterminés, et on sait peu de choses sur eux ; depuis l'expédition européenne d'exploration de James Cook, la population aborigène a été réduite de moitié : elle n'est plus que de 170 000 individus. Bien que quelques travailleurs asiatiques aient été importés, les lois exclusionnistes de 1901, extrêmement rigides, ont limité depuis l'entrée des non-blancs sur le territoire à des nombres négligeables. La population totale, blancs et Aborigènes confondus, est d'environ 4 millions d'habitants.

L'Australie des années 1920 est une terre âpre ; les universitaires et consorts y sont chose rare. Les investigateurs trouveront peut-être des indices précieux dans les grandes légendes australiennes, mais peut-être aussi en découvriront-ils tout autant dans les histoires plus terre-à-terre qui se racontent dans les pubs où des hommes rudes engloutissent d'étonnantes quantités de bières brunes ou blondes, toutes excellentes d'ailleurs.

Ce sont le droit civil anglais autant que le sens commun qui guideront les Gardiens en Australie. On ne doit pas porter de fusil, de carabine ou de revolver dans une zone habitée, encore moins tirer avec, à moins d'avoir une bonne raison (et de pouvoir le prouver). Les autorités australiennes ignorent totalement l'existence d'un culte pratiquant les sacrifices humains sur leur territoire ; si on leur en fournit la preuve, elles agiront promptement, dans les limites de la raison.

corps était couvert de centaines de minuscules blessures semblables à des piqûres.

• On dit qu'un chamelier appartenant à une caravane régulière a vu réellement le dieu chauve-souris. Il aurait prétendu que ce spectacle était bien la pire chose qu'il ait jamais entrevue... Pas de chance, ce chamelier est justement en tournée et ne reviendra pas avant des mois.

• On dit que c'est un déséquilibré blanc qui est à la tête du culte de la chauve-souris. Les mauvaises langues suggèrent que « blanc » veut seulement dire « quart de sang ».

• Selon une nouvelle histoire Aborigène, il y a une merveilleuse cité au cœur du Grand Désert de Sable. Buddaï, un

Aide de Jeu N° 1

LE SERPENT DE L'ARC-EN-CIEL SAUVE LE PEUPLE

Quand le peuple est venu sur ce territoire, il a trouvé de l'eau. « Comme c'est doux ! » se sont exclamés les hommes, car auparavant, pour boire, ils n'avaient que du sable. Le Serpent de l'Arc-en-Ciel, qui est l'essence de l'eau, était heureux de voir le peuple le boire, et il fut aussi fier de ces créations sans queue de la Grande Mère qu'il pouvait être fier des créations comme les asticots et les wallabies et tout ce qui est doué de vie, car à tous il avait donné de lui-même.

Mais la Chauve-Souris des Sables, le seigneur de l'inanimé, fut courroucé de voir le peuple délaisser la sècheresse de son sable pour le liquide rafraîchissant du Serpent de l'Arc-en-Ciel. Etendant partout ses ailes, il remplit de sable les nouvelles sources et les cours d'eau, et la terre fut stérile.

Le peuple avait appris à aimer l'eau ; à présent, il n'en avait plus. Les gens commencèrent à mourir...

Touché par leur malheur, le Serpent de l'Arc-en-Ciel chercha partout la Chauve-Souris des Sables. Il arriva alors à un endroit où d'infinies vagues de sables se chevauchaient infiniment, et là il trouva la Chauve-Souris des Sables, dans une caverne noire au beau milieu du ciel. Et avec lui, tout son clan était suspendu là.

« Chauve-souris, pourquoi es-tu si cruel ? Le peuple ne peut pas boire du sable ! » dit le Serpent de l'Arc-en-Ciel. « C'est ma substance qui coule dans leurs veines, et c'est ma substance que leurs bébés tirent de leurs mères. Ces gens ont besoin d'eau, et non de sable ! »

« Voilà bien le dernier de mes soucis », rétorqua la Chauve-Souris en ricanant. « Le peuple m'a insulté. Le peuple doit reprendre mes coutumes pour que je prenne garde à lui. »

Dans la sècheresse de la demeure de la Chauve-Souris, le Serpent de l'Arc-en-Ciel se sentait mal à l'aise et étourdi. Mais il lui vint une idée. « Oh, puissant seigneur de l'inanimé, pourquoi vis-tu dans un endroit aussi mauvais que celui-ci ? Ce petit désert ne doit pas de donner beaucoup de force... »

« Petit désert ? » suffoqua la Chauve-Souris. « Mais ce grand désert est l'endroit le plus sablonneux du monde entier ! C'est parce que j'ai tant de sable que je dirige mon clan ! »

« Je connais une demeure où il y a bien plus de sable », jura le Serpent de l'Arc-en-Ciel. « Voilà pourquoi je suis surpris de voir que tu vis ici, à un endroit où il y a si peu de sable. »

« Serpent de l'Arc-en-Ciel, s'il existe un endroit où il y ait plus de sable, je vais y aller avec tout mon clan, et j'en ferai ma demeure », déclara la Chauve-Souris.

Le Serpent de l'Arc-en-Ciel montra le chemin, et tout le clan de la Chauve-Souris se rua dans cette direction. Le Serpent de l'Arc-en-Ciel avait dit la vérité, mais l'endroit où il y avait le plus de sable se trouvait au fond de la mer — au fond d'une eau si profonde que seul la Chauve-Souris des Sables eut la force de s'en arracher. Le reste de son clan resta pris au piège du fond de la mer, très loin sous les vagues.

« Serpent de l'Arc-en-Ciel, tu m'as trompé ! » hurla la Chauve-Souris. « Je m'en vais vivre au-dessus du ciel, loin de l'eau ! » Et il partit, dans une grande colère.

Lorsque la Chauve-Souris eut quitté les lieux, le Serpent de l'Arc-en-Ciel put couler partout, mais il n'était pas assez grand pour être partout. Aussi, il dit au peuple qu'il viendrait à lui à certains moments de l'année. Au cas où il oublierait, ou s'il était en retard, il murmura les paroles du pouvoir à l'oreille des hommes les plus sages ; de la sorte, ils pourraient l'invoquer pour se rappeler à lui...

Après une tempête, lorsque les hommes voient le Serpent de l'Arc-en-Ciel s'étirer au-dessus de la terre, ils savent que tout va bien...

gigantesque vieillard qui dort la tête sur le bras, ronfle sous elle. Un jour, Buddaï s'éveillera, et il dévorera le monde. On attribue ce récit à un Aborigène du nom de Johnny Bigbush, qui travaille à Darwin à la Randolph Shipping Company.

TODDY RANDOLPH : La Randolph Shipping Company est une compagnie de frêt située dans la zone portuaire. Son propriétaire, Toddy Randolph, est un homme gras et brutal, éternellement maussade sauf lorsqu'il s'adresse à d'autres ivrognes. Dans son entrepôt se trouvent des marchandises très diverses, dont 10 % sont de la contrebande ou des denrées illégales, ce qui pourrait coûter à l'affréteur au minimum une amende, mais peut-être aussi une peine de prison. Randolph dort dans l'entrepôt, sur une paillasse moisie jetée dans un coin. Tout près de là se trouve son bureau-cylindre.

Tout ce que dit Randolph, c'est que Johnny Bigbush était un fauteur de troubles, ce pourquoi il l'a congédié. Il pense qu'il est retourné dans son clan, quelque part vers la rivière Daly, à cent cinquante kilomètres au sud. Randolph ne sait rien des légendes aborigènes, et ne détient aucune autre information.

Pendant que les investigateurs parlent avec Randolph, un jet réussi en Trouver Objet Caché permet de remarquer une caisse adressée à la Fondation Penhew à Londres, marquée d'une spirale ouverte, et qui repose en équilibre instable sur d'autres caisses, à une extrémité du dock de chargement de l'entrepôt. Si cette adresse revêt quelque signification aux yeux des investigateurs, un jet réussi en DEX×3 permettra à l'un d'entre eux de pousser subrepticement la caisse, de sorte qu'elle tombe dans la boue. Si les investigateurs ne connaissent pas la Fondation Penhew, un jet réussi en POU×3 fera qu'un investigateur reculera maladroitement et fera tomber de la même façon la dite caisse.

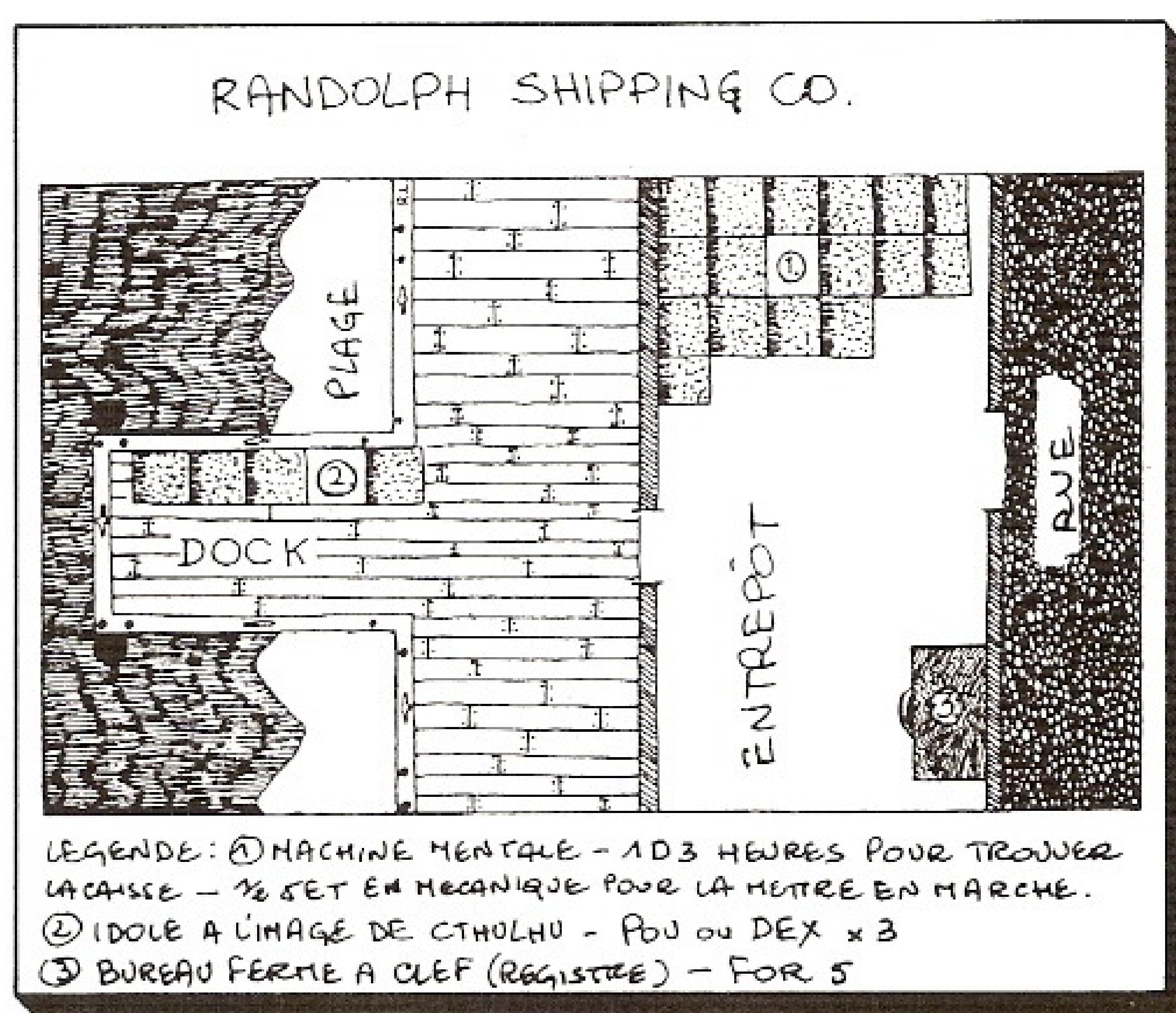
En regardant en contrebas, tout le monde peut se rendre compte que l'assemblage de bois assez faible qui la constituait a éclaté, révélant son contenu : une grotesque idole de bois haute d'environ un mètre. C'est une œuvre aborigène, couverte de lignes peintes en blanc décrivant des motifs géométriques. L'idole est humanoïde, chauve, mais dotée d'étranges favoris ressemblant à des tentacules. Ses yeux sont ronds et présentent des facettes vives ; leur expression est cruelle. Pour quelqu'un qui n'aurait jamais eu l'occasion de voir son visage, voici une excellente représentation de Cthulhu.

Randolph, évidemment, vocifère des insultes à l'adresse des investigateurs maladroits et leur enjoint de quitter les lieux.

S'ils décident de revenir plus tard pour chercher des indices, les investigateurs constateront que Toddy Randolph est dans un pub au bout de la rue, en compagnie de son autre manutentionnaire, Billy Burraglong ; il semble qu'ils soient partis pour y rester plusieurs heures. Un jet réussi en Mécanique aura raison du cadenas, à moins que les investigateurs n'enfoncent rapidement la porte (10 points de FOR).

Dans l'entrepôt, le seul objet digne d'intérêt se trouve à l'intérieur du bureau-cylindre de Randolph dont le rideau est verrouillé (5 points de FOR). Il s'agit de son livre de comptes pour l'année 1925 (l'unique registre de l'entrepôt). On y voit plusieurs expéditions à destination de Mortimer Wycroft à Cuncudgerie, marquées du symbole d'une spirale ouverte. Ces envois ont été transmis par navire caboteur jusqu'à Port Hedland, puis transportés en train jusqu'à Cuncudgerie. Egalement marqués d'une spirale : des expéditions à destination de Fong Imports à Shangaï, et l'embarquement programmé de l'idole représentant Cthulhu adressée à la Fondation Penhew de Londres ; ce dernier enregistrement mentionne que deux caisses doivent être embarquées.

Les spirales qui figurent sur le livre de comptes répètent les signes portés sur les caisses contenant des objets cultuels. La secte paye Randolph le double du prix normal pour ces expéditions ; il n'est guère étonnant qu'il se soit montré contrarié lorsque les investigateurs en ont fait chuter une...



Il faudra 1D3 heures pour découvrir la seconde caisse ; pendant ce temps, plusieurs ivrognes mènent grand tapage à proximité de l'entrepôt. A moins que les gardiens ne languissent d'un peu d'agitation, Randolph ne se trouve pas parmi eux. Mais s'il survient, essayez d'éviter un échange de coups de feu. Il y a trop à faire pour que l'on puisse se permettre de perdre la moitié de l'équipe à Darwin ! Dans la seconde caisse se trouve un appareil bizarre, composé de bielles, de roues, de miroirs et d'un tube optique. L'ensemble mesure environ un mètre en hauteur et trente centimètres de largeur et de profondeur.

Il s'agit d'un des dispositifs utilisés par la Grande Race pour entrer en contact avec les esprits. Robert Huston est l'adepte qui a récupéré cet objet dans la Cité de la Grande Race ; il y fait référence dans une lettre séparée, parlant d'un « appareil à projeter les esprits, une sorte de dispositif d'exploration à court terme qu'employait les Yithiens ». Moyennant un jet sur la moitié de sa compétence en Mécanique, un investigateur pourra le mettre en marche : cette machine possède sa propre source d'énergie.

Cela étant, si quelqu'un réussit un jet d'idée, il sera clair que les expériences ont beaucoup plus de chances de se dérouler de façon satisfaisante dans les laboratoires que dans les entrepôts, et que les investigateurs feraient mieux d'attendre une meilleure occasion pour déterminer à quoi sert ce dispositif... Si en dépit de cette sage constatation quelqu'un jette un regard dans le tube optique, cette personne tombe sur-le-champ dans le coma ; son esprit est transféré loin en arrière dans le temps, à l'époque où la Cité de la Grande Race était florissante, et un membre de cette race vient investir mentalement son corps. La victime reste ainsi piégée pendant 1D4 semaines, perdant tous les huits jours 1D4 points de SAN.

L'étranger qui occupe le corps de la victime est dans l'incapacité de le faire parler ou communiquer de quelconque façon ; d'étonnantes grimaces et d'effroyables distorsions affectent cet être de chair qui fut un investigateur. Si personne n'en prend soin, ce corps meurt en 1D3+1 jours ; l'intelligence venue de la Grande Race reprend sa forme originelle, et l'esprit de l'investigateur s'éteint — à moins qu'on ne le conserve dans un bocal...

Si pendant des laps de temps relativement longs aucune surveillance n'est exercée sur lui, le patient se lève et inspecte avec attention l'intégralité du bâtiment dans lequel il se trouve. Il parcourt avec avidité les journaux, les livres et les magazines, puis retourne dans son lit et retombe dans sa léthargie. L'esprit transféré de la Grande Race s'efforce tout

simplement de sonder l'époque, afin de déterminer si une projection mentale complète (cinq ans) peut lui être utile. La négative l'emportera, mais il lui faudra 1D4 semaines pour arriver à cette conclusion...

Lorsque l'esprit observateur de la Grande Race réintègre son corps d'origine, la victime s'éveille. Elle sera affectée par les mêmes réminiscences que celles rapportées par le Dr Peaslee dans la nouvelle « Dans l'Abîme du Temps », et comme lui, ses souvenirs antérieurs retrouveront toute leur netteté, confrontés à la réalité de la Cité. Cette mémoire fragmentaire revient à la victime par jets successifs en POU×1 : ses éléments peuvent constituer autant de précieux stratagèmes narratifs pour le Gardien qui souhaiterait raviver le suspense.

TODDY RANDOLPH

FOR 13	CON 12	TAI 14	INT 12	POU 10
DEX 11	APP 11	EDU 6	SAN 24	PVie 13

Armes : Poing 65 %, Dommages 1D3+1D4.
Revolver Calibre 38, Dommages 1D10.
Etreinte 50 %, Dommages spéciaux.

Compétences : Comptabilité 35 %, Marchandage 50 %, Crédit 20 %, Discussion 11 %, Esquiver 30 %, Se Cacher 15 %, Droit 20 %, Pick Pocket 15 %.

BILLY BURRALONG

FOR 15	CON 16	TAI 10	INT 9	POU 10
DEX 17	APP 9	EDU 0	SAN 25	PVie 13

Armes : Poignard * 70 %, Dommages 1D4+2+1D4.
Etreinte 20 %, Dommages spéciaux.
* *Billy porte trois poignards et il préfère les lancer.*

Compétences : Savoir Aborigène 30 %, Grimper 40 %, Conduire Automobile 10 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %, Lancer 70 %, Suivre une piste 40 %.

LES PORTS : Perth

Si les investigateurs viennent dans cette ville, laissez-les la parcourir pendant quelques temps. Aucun indice à trouver ici ; tout ce qu'ils pourront y découvrir, c'est quelque prétexte fourni par le Gardien pour entreprendre un voyage vers Darwin, Melbourne, Sidney ou Port Hedland.

LES PORTS : Sydney

Pour peu que les investigateurs aient déjà des raisons d'effectuer des recherches, ils trouveront des ressources nombreuses dans cette métropole prospère.

LE MUSEUM AUSTRALIEN : Il fait l'angle entre College Street et Williams Street. Parmi ses collections Aborigènes, figurent des représentations d'une grande entité dotée d'ailes de chauve-souris et d'un œil rouge tribolé. Sur un jet réussi en Mythe de Cthulhu, un des investigateurs se souviendra que cette forme n'est que l'un des avatars de Nyarlathotep, qui porte alors les noms de Celui qui Hante les Ténèbres, ou Celui qui Fuit la Lumière ; primitivement, dans notre système solaire, il est apparu sous cette forme sur Yuggoth.

Par ailleurs, trois anciens blocs de pierre ornés de sculptures bizarres figurent parmi les collections Polynésiennes. Si les investigateurs ont déjà vu des objets provenant de R'lyeh ou d'une ville des Profonds, un jet d'Idée leur permettra de faire la liaison. Selon ceux qui font autorité en la matière, ces pierres sont censées venir d'une cité engloutie dans laquelle un dieu est endormi — une notion commune à plusieurs peuplades des Mers du Sud.

LA BIBLIOTHÈQUE D'ÉTAT : Son adresse : Shakespeare Place. Les investigateurs obtiennent l'autorisation d'effectuer des recherches parmi les livres les plus anciens de la bibliothèque s'ils réussissent un jet en Eloquence ou en Discussion, ou s'ils produisent une lettre de recommandation du Professeur Cowles. S'ils réussissent un jet en Bibliothèque, ils dénicheront cette information : parmi les légendes australiennes les plus primitives, figurent des chants où il est fait mention d'une cité au cœur du Grand Désert de Sable de l'Ouest, une cité qui serait l'œuvre de dieux que le vent à vaincu par la suite.

LA NATIONAL ART GALLERY : Son adresse est également Shakespeare Place. Au sein de sa collection d'œuvres aborigènes, est exposée une peinture sur écorce qui dépeint un homme agonisant dont le corps est tuméfié et noir. Tout autour de lui, des silhouettes brandissent de petites massues dentelées. D'après le conservateur du museum, le sujet représente un sacrifice rituel perpétré par une secte d'adorateurs d'une divinité-chauve-souris. Il pense que cette pièce est fort ancienne, mais aucune méthode ne permet de la dater de façon précise.

L'UNIVERSITÉ DE SYDNEY : George Street. Avec une belle unanimité, les administrateurs conseillent aux investigateurs d'aller voir le professeur Anthony Cowles. Si les investigateurs n'ont pas encore eu l'occasion de faire sa connaissance, reportez-vous à la section « Le Professeur Cowles », plus haut dans le texte.

Si Cowles a convié les investigateurs à participer à l'expédition organisée pour corroborer les photographies prises par MacWhirr, le groupe fera escale à Sydney pour prendre l'assistant de Cowles, David Dodge.

LES PORTS : Port Hedland

A peine plus grand qu'un village, Port Hedland est le terminus et le relai portuaire d'une petite ligne de chemin de fer qui serpente dans la campagne de Pilbarra. Parmi les collines basses et tabulaires de l'intérieur, on a découvert de riches gisements aurifères. Mais à l'époque de cette aventure, les mines les plus productives se trouvent en tête de ligne, à Cundudgerie, à 240 km au sud de la ville maritime. Si les investigateurs accompagnent le professeur Cowles, ils seront les hôtes de son cousin. Ce dernier leur révèlera que Arthur MacWhirr avait un frère, Profundus, qui demeure à Port Hedland.

Profundus MacWhirr s'occupe de la distribution des expéditions de la Randolph Shipping Co. « Et ce n'est pas tout, » déclare Profundus en balayant d'un geste tous les placards et les lettres qui tapissent les murs de son bureau ; « je suis l'agent de 17 autres compagnies ». Si les investigateurs lui expliquent ce qu'ils recherchent, il sera ravi de leur ouvrir ses registres : mais ils ne contiennent rien qui les intéresse. Par contre, ils apprendront de la bouche de Profundus que son frère Arthur était absolument convaincu de la réalité de sa découverte dans le désert, et qu'il était un citoyen dont l'honnêteté et la respectabilité étaient au-dessus de tout soupçon. Un jet réussi en Psychologie permet de constater qu'aucun scepticisme n'entache les propos de Profundus.

Curieusement, poursuit MacWhirr, un Américain est lui aussi venu le voir plusieurs années auparavant pour lui demander de consulter les photographies, notes et autres documents de son frère. Profundus lui a prêté la quasi-totalité du matériel de recherche qu'avait réuni Arthur, et l'homme a disparu avec... Maudite soit sa confiance inconsidérée ! Si les investigateurs ont sur eux une photographie de Robert Huston, MacWhirr l'identifie sans difficulté comme son voleur. Les quatre plaques sont tout ce qui reste comme documentation...

Si les investigateurs lui font part de leur intention de partir dans le bush, MacWhirr leur propose d'arranger par télégraphe leurs problèmes d'intendance et de logistique à Cundudgerie. A moins que David Dodge ne se charge de cet aspect pratique de l'expédition, au cas où le Gardien déciderait que la responsabilité de ce genre de détails n'incombe pas aux investigateurs.

Autour de Cuncudgerie

L'étroite voie ferrée qui mène à Cuncudgerie ne voit passer qu'un convoi par jour : un train de marchandises. Les investigateurs peuvent voyager gratuitement sur la plate-forme d'un wagon, ou dans un fourgon propre moyennant cinq shillings. Dans le premier cas, ils voisineront avec des Aborigènes assis à l'autre extrémité de la plate-forme qui les dévisagent avec curiosité. Le trajet jusqu'à la tête de ligne dure huit heures, et la journée est torride. Le paysage est aride, il n'y a pas trace d'humidité dans le lit desséché des cours d'eau. Au fond de quelques ravins subsistent des arbustes, mais il n'y a rien qui ressemble de près ou de loin à une forêt, pas même à des taillis... Aucune ferme sur la route. En fait, rien ne bouge pendant ce voyage, exception faite de trois immenses oiseaux qui planent paresseusement dans le lointain ; mais les mouvements du train rendent impossible l'usage de jumelles ou d'un télescope qui permettraient de les identifier.

Cuncudgerie est une ville minière, qui bouillonne d'activité quelle que soit la chaleur du jour. Les établissements miniers et leurs mineurs ne sont pas les seuls à contribuer à cette effervescence. Il y a aussi d'innombrables prospecteurs, des milliers de chevaux, de chameaux et de mules, beaucoup de camions, et quelques professionnelles qui n'ont rien du romantisme que la littérature leur prête.

En se promenant aux alentours de la ville, les investigateurs n'auront guère d'efforts à déployer pour recueillir un certain nombre de racontars ou d'histoires invraisemblables. Comme à l'ordinaire, chaque élément de la liste leur coûte une livre australienne en boissons, à moins qu'ils ne réussissent un jet en Crédit, Baratin, Ecouter ou Eloquence.

- Vers l'est, des veines aurifères (couches minérales émergeant à l'air libre et présentant des dépôts de minerai) se prolongent sur des centaines, voire des milliers de kilomètres. (Mais le type qui fait cette déclaration essaye manifestement d'impressionner son copain.)

- Au cœur du désert, il y a des serpents au venin mortel. (C'est la vérité vraie. Il y en a dans toute l'Australie.)

- Une grande catastrophe minière s'est produite au loin dans l'est, mais la compagnie responsable a acheté le silence des politiciens et l'affaire a été entièrement étouffée. 25 hommes environ ont péri, et parmi eux, Derby Dave le Gallois, qui avait un peu travaillé pour Mortimer Wycroft. Ces événements se sont produits il y a de cela un certain temps.

- Un Américain cinglé a emmené une équipe de deux douzaines de types dans le désert. Il leur a fait creuser un puits de dix mètres de profondeur, puis il leur a dit d'arrêter tout, il leur a distribué des primes et il a renvoyé tout le monde à Darwin pour toucher la paye. Il y a déjà de cela un certain temps. (Sous une version déformée, c'est le récit du recrutement de mineurs qu'a effectué Huston à Cuncudgerie. Malheureusement, dans la réalité, la fin a été beaucoup moins heureuse.)

- Certains convoyeurs de bestiaux qui amenaient des bœufs en suivant la route du bétail de Canning ont juré que des choses grandes comme des ours avaient volé une partie de leur cheptel. Cela s'est passé il y a « environ un an ». D'après eux, les attaques ont eu lieu quelque part à l'est des lacs Percival.

- Un gentleman américain du nom de John Carver (qui ressemble de façon frappante au Docteur Huston des **Masques de Nyarlathotep,** les investigateurs le constateront s'ils ont une photo de ce dernier) a dirigé des missions de reconnaissance et des forages de recherche le long de la route du bétail qui longe la bordure orientale du Grand Désert de Sable.

- Il y a deux semaines, trois oiseaux immenses ont été aperçus dans la région. Le témoin jure qu'ils devaient mesurer six mètres d'envergure. Il a tiré plusieurs coups de feu dans leur direction, dans l'espoir d'en abattre un, mais ils se trouvaient largement hors de portée.

- L'Américain qui a fait creuser le puits de mine dans le sable et celui qui disait s'appeler John Carver ne font qu'une seule et même personne. C'est Mortimer Wycroft qui a pourvu à son équipement, ici même, dans cette ville.

- Loin d'ici, dans l'est, on a rencontré une tribu étrange et sinistre d'Aborigènes : ils étaient incroyablement grands et émaciés.

- Cinq ou six ans auparavant, un type a prétendu qu'il avait découvert de gros blocs de pierre carrés dans le désert. Il disait que ce n'était pas du travail d'Aborigènes. Et pour prouver qu'il disait bien la vérité, il a payé la tournée à tout le pub. Si l'enquêteur réussit un jet de chance, celui qui raconte l'histoire se souvient que le type en question s'appelait MacWhirr.

- Il y a une cité souterraine quelque part dans le désert. Il existe des issues qui permettent d'y entrer et d'en sortir, mais le sable se déplace constamment, ensevelissant et découvrant successivement les ouvertures. Dans cette cité vivent de bien mauvaises choses.

MORTIMER WYCROFT : Les Aborigènes l'appellent l'Homme Mort, à cause de sa peau qui est plus blanche que le ventre d'un lézard. Il est squelettique, avec des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Son affaire de biens d'équipement marche au ralenti, mais il ne semble guère s'en soucier. Il emploie trois Aborigènes pour l'aider. Ils ne parlent pas l'Anglais, mais Wycroft connaît leur langue. Fréquemment, il ferme boutique et part en direction de l'est avec tout un chargement de matériel. Son absence se prolonge parfois pendant deux semaines. Mais la plupart du temps, on le trouve dans son établissement, de même que ses hommes. Il dort à l'étage, et ses hommes dans le magasin. Ce dernier occupe le rez-de-chaussée d'un immeuble délabré des faubourgs de Cuncudgerie.

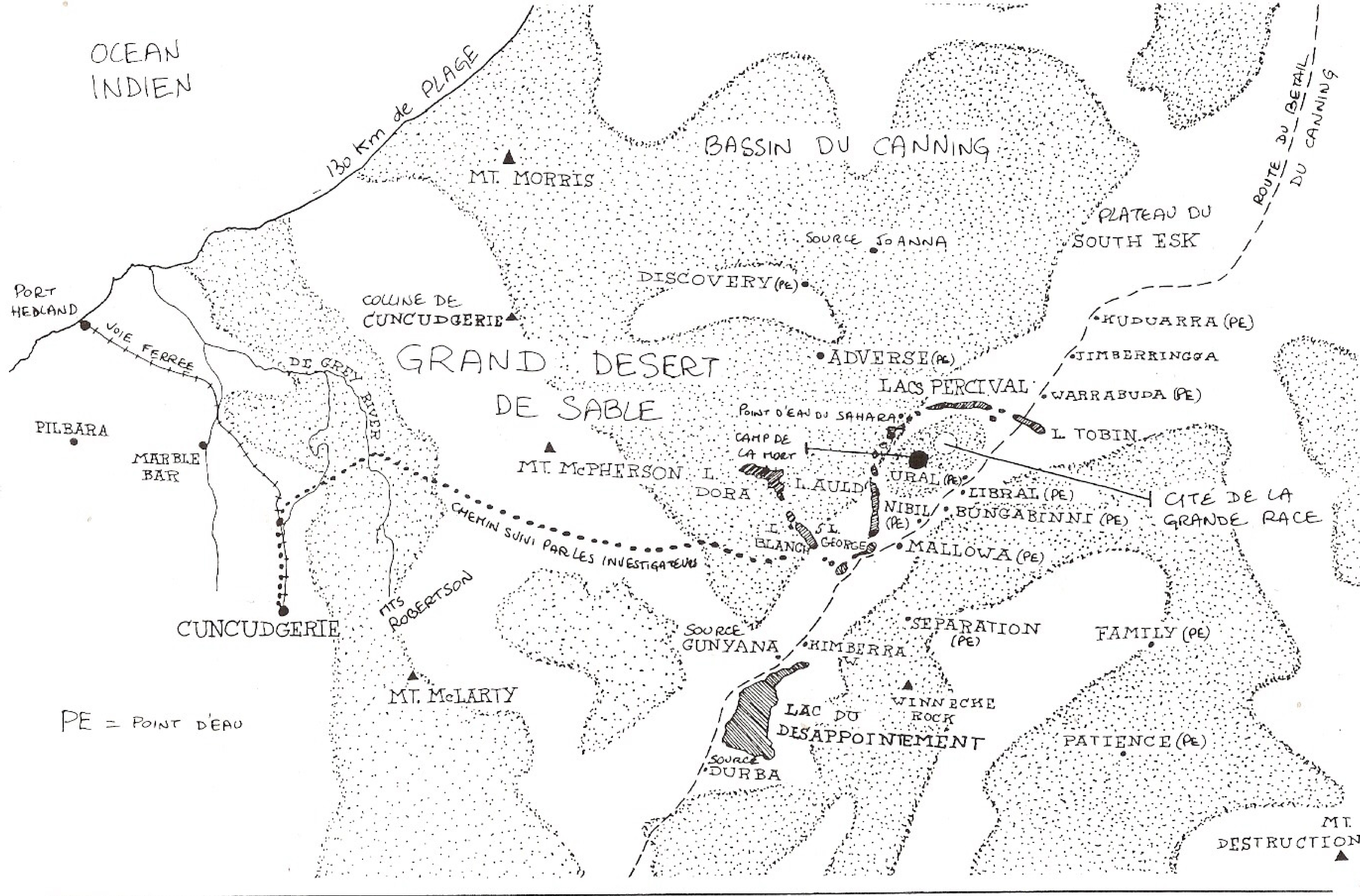
La boutique est défraîchie ; derrière le comptoir en U, sur les étagères, s'empilent : des bleus de travail, des livres, de la corde, de la chaîne, des lampes et des casques de mineurs, des lampes à arc, des torches électriques, des batteries, des pièces de camions, des palans, des conserves alimentaires, des pioches, des kits d'analyse, et bien d'autres choses encore... Dans un entrepôt latéral, il y a du bois de charpente pour les étais, des rails, etc.

Les trois Aborigènes qui flânent à l'extérieur du magasin ne semblent pas comprendre l'Anglais ; par contre, ils saisissent le sens des gestes et des mots « Mortimer Wycroft ». Ils vont aussitôt chercher ce gentleman dans l'arrière-boutique. Un jet réussi en T.O.C. révèle un tatouage sur le biceps gauche du plus grand d'entre eux : une spirale et une chauve-souris.

Mortimer Wycroft ne manifeste aucun empressement pour répondre aux questions. Interrogé au sujet de Derby Dave le Gallois, il ne sait rien, mis à part que c'était un mauvais mécanicien, et qu'il a eu ce qu'il méritait. Quant à John Carver, il prétendra qu'il ne sait rien de lui, bien qu'un jet en Psychologie établisse qu'il ment. La prochaine fois qu'il ira voir Robert Huston, il mentionnera qu'on l'a interrogé, si toutefois il y pense (50 % de chances).

Il est davantage un agent du culte qu'un adepte. C'est à cause de son amour malsain pour la Cité de la Grande Race qu'il apporte son concours à la Chauve-Souris des Sables. Il est initié au culte, mais il n'est pas tatoué ; il utilise le fard qui se trouve sous son lit pour dessiner sur son corps le symbole de la chauve-souris.

Il est quasiment superflu d'effectuer un jet en Psychologie pour juger de la santé mentale de Wycroft. Manifestement, il est complètement fêlé ; c'est tout juste s'il sait encore qu'il existe. Si une bagarre éclate, il préfèrera se cacher plutôt que d'y participer ; à moins que son précieux livre ne soit menacé. Sa vie entière est centrée sur les voyages qu'il



Topographie de l'Aventure

accomplit vers cette cité où autrefois vécut la Grande Race. Dans ses rêves les plus fous, il échange son esprit avec un de ses membres ; mais Wycroft constitue un trop piètre spécimen pour qu'il y en ait un qui s'intéresse à lui...

Les « boys » de Wycroft sont tous des adeptes du culte. Ils portent des petits couteaux, et ils ont toujours leurs boomerang à portée de main. Ils préfèrent utiliser leurs massues cultuelles, mais ils n'ont pas de potion pour enduire les pointes de ces dernières. Lorsqu'ils sont en route pour la cité enfouie, ils gardent toutes ces armes à disposition. Ils peuvent décider d'attaquer les investigateurs sans prévenir Wycroft, ces agressions pouvant survenir à Cuncudgerie. Si Wycroft remarque que les investigateurs suivent ses deux camions alors qu'il se dirige vers la cité ensevelie, il leur ordonnera d'attaquer les personnages, probablement avec leurs boomerangs et leurs lances. Ces trois Aborigènes défendent Wycroft parce que le culte le leur commande, mais ils pourraient tout aussi bien le mettre à mort si telle était la consigne...

Rien ne présente d'intérêt dans le magasin ou la remise, à moins que les investigateurs ne soient également cambrioleurs. A l'étage, les appartements de Wycroft se résument à un lit, un réchaud, une table de toilette, une glacière et un porte-chapeaux. Il ne tient pas de registres. Il cache son argent dans une boîte à biscuits ; elle contient actuellement 1D6×10 livres australiennes. Il conserve un fusil derrière son comptoir, et il l'emmène la nuit lorsqu'il se retire dans sa chambre ; il le garde alors appuyé près de son lit.

Sous sa couche se trouve un pot de fard noir, qui voisine avec un livre écrit en Anglais : Ces Merveilleuses Intelligences ; c'est l'œuvre d'un écrivain britannique du 17e siècle, James Woodville (+ 3 points en Mythe de Cthulhu pour le lecteur, pas de sorts, — 1D4 points de SAN). C'est une première édition, et bien qu'elle ait souffert des lectures assidues de Wycroft, les bibliophiles fortunés en donneraient bien 500 livres australiennes. Au milieu d'un magma d'autosatisfaction insipide et de considérations embrouillées sur ses singulières pratiques sexuelles, l'auteur décrit la Grande Race de Yith ; on peut considérer que les informations livrées au Gardien en page 43 du livret de base de l'**Appel de Cthulhu** donnent un résumé suffisant du contenu de cet exposé. Dans cette œuvre du Mythe, une guerre est évoquée entre les Yithiens et de mortelles entités qui sifflent dans les profondeurs de noires cavernes et qui demeurent dans les tours de basalte aveugles. Si quelqu'un fait mine de voler son livre chéri, Wycroft le poursuivra avec un acharnement obsessionnel et tentera de l'abattre.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans le bâtiment ou ses alentours.

Quelles que soient les informations que les investigateurs aient réunies sur Wycroft, faites-le partir sans tarder pour la cité enfouie, de sorte que sa petite force puisse être sur le pied de guerre au cas où un affrontement éclaterait. Il peut constituer une réserve mobile, à laquelle le Gardien aura ou non recours, en fonction de la réussite des investigateurs.

MORTIMER WYCROFT

FOR 10	CON 10	TAI 12	INT 9	POU 5
DEX 11	APP 9	EDU 10	SAN 2	PVie 11

Armes : Fusil Calibre 12 45 %, Dommages 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Comptabilité 25 %, Grimper 20 %, Crédit 25 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Conduire Automobile 30 %, Electricité 15 %, Se Cacher 20 %, Sauter 25 %, Ecouter 40 %, Conduire Engin Lourd 20 %, Parler le Kariera 45 %, Parler le Pidgin 30 %, Trouver Objet Caché 40 %.

LYNN, ABORIGÈNE 1

FOR 13	CON 12	TAI 10	INT 6	POU 12
DEX 16	APP 7	EDU 0	SAN 0	PVie 11

Armes : Boomerang de Guerre 65 %, Dommages 1D8.
Etreinte 40 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 70 %, Dommages 1D10.
Poignard 35 %, Dommages 1D4+2.

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Esquiver 55 %, Conduire Automobile 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Parler le Kariera 40 %, Parler l'Anglais 20 %, Parler le Pidgin 35 %, Trouver Objet Caché 40 %, Lancer 65 %, Suivre une Piste 65 %.

CHARLIE, ABORIGÈNE 2

FOR 15	CON 12	TAI 10	INT 8	POU 10
DEX 10	APP 7	EDU 0	SAN 0	PVie 12

Armes : Boomerang de Guerre 45 %, Dommages 1D8+1D4.
Etreinte 45 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 65 %, Dommages 1D10+1D4.
Poignard 55 %, Dommages 1D4+2+1D4.

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Esquiver 40 %, Se Cacher 70 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 90 %, Parler l'Anglais 10 %, Parler le Kariera 45 %, Parler le Pidgin 45 %, Trouver Objet Caché 40 %, Lancer 45 %, Suivre une Piste 35 %.

BILL, ABORIGÈNE 3

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 9	POU 9
DEX 7	APP 5	EDU 0	SAN 0	PVie 10

Armes : Boomerang de Guerre 45 %, Dommages 1D8.
Etreinte 20 %, Dommages spéciaux.
Massue cultuelle 50 %, Dommages 1D10.
Poignard 55 %, Dommages 1D4+2.

Compétences : Grimper 80 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Esquiver 50 %, Se Cacher 50 %, Sauter 65 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Parler l'Anglais 15 %, Parler le Kariera 50 %, Parler le Pidgin 35 %, Trouver Objet Caché 40 %, Lancer 45 %, Suivre une Piste 20 %.

En route vers la cité ensevelie

Profundus MacWhirr a bien fait les choses ; à moins que ce ne soit David Dodge (qui a grandi dans les monts Robinson et connaît bien l'Outback) ou bien les investigateurs eux-mêmes qui aient réglé les questions d'intendance et de logistique. Toujours est-il qu'ils disposent de deux excellents véhicules légers Daimler, et de vivres suffisants pour un mois de subsistance. Ils doivent se réapprovisionner en eau dans les puits qui jalonnent la route du bétail du Canning — un itinéraire que suivent les convois de bétail depuis les Kimberley jusqu'à Wiluna et Kalgoorlie dans le sud.

Le voyage jusqu'à la cité enfouie dure quatre jours. Vous effectuerez quatre jets sur la table des rencontres qui figure en fin de paragraphe.

Pendant des centaines de kilomètres, la désolation du paysage croît graduellement. La chaleur et la poussière semblent permanentes, mais pendant la nuit la température chute de façon brutale. Blottis dans des couchages qui ne leur semblent jamais trop épais, les investigateurs contemplent des cieux inhabituels, dominés par l'éclat de la Croix du Sud. L'air devient limpide lorsque la chaleur disparaît ; l'aube et le crépuscule sont d'une poignante beauté.

SURVIE DANS LE DÉSERT

Pour supporter les températures désertiques, un homme de constitution moyenne a besoin d'au moins 4,5 litres d'eau et d'une ration de sel renforcée. Ses pires ennemis seront les coups de soleil et la déshydratation. Pour celui qui va à pied, il est plus sûr de voyager de nuit, au petit matin ou en fin d'après midi ; ainsi, en effectuant ses déplacements lorsqu'il fait le plus froid et en se reposant pendant la chaleur, il conserve la chaleur et l'eau de son corps. Si sa destination n'est qu'à quelques jours, la nourriture qu'il emportera sera suffisante, à condition qu'il y ait de l'eau. Mais s'il va plus loin, il lui faudra trouver sa subsistance, ce qui ralentira considérablement son allure.

Il n'y a pas grand-chose à voir, en dehors du scrub, de la poussière et du roc. Une hauteur d'une trentaine de mètres est suffisamment notable pour être portée sur les relevés topographiques à grande échelle, voire pour qu'on lui ait attribué un nom... Aucun cours d'eau. De loin en loin, l'ex-



pédition coupe des traces de chameaux ou d'ânes, et parfois des empreintes d'automobile ou de camion. David Dodge explique qu'on ne peut dire de quand datent des traces de véhicule — le désert est si sec qu'en certains endroits elles peuvent rester visibles pendant des années.

A leur grande surprise, ils aperçoivent deux ou trois fois par jour des fumées dénonçant des feux dans le lointain. Dodge leur dit que les Aborigènes utilisent le feu aussi bien pour piéger le gibier que pour le cuire ; en outre, les panaches de fumée leur tiennent lieu d'aides à la navigation lorsqu'ils se déplacent au loin dans un paysage plat et sans relief caractéristique.

Ils ont une fois l'occasion de contempler, au sommet d'une côte, les effets étranges de l'érosion qui a modelé le long ver-

Rencontres dans le désert

Pendant son voyage dans l'Outback, le groupe a chaque jour 50 % de chances d'effectuer une rencontre ; s'il en survient une, faites un jet en 1D6. Ne répétez pas ultérieurement une confrontation. Si vous désirez contrôler d'avantage la situation, laissez les dés de côté et choisissez les rencontres.

résultat	*rencontre*
1	vipère mortelle ou serpent tigre
2	un mimi
3	un prospecteur
4	1D3 chasseurs aborigènes
5	un feu de brousse
6	une tempête de sable

SERPENTS — Ceux que nous indiquons sont communs dans la région. Un Soigner Empoisonnement peut s'avérer efficace ; ses chances de succès augmentent de 10 % si l'on possède un kit contre les morsures de serpents. Si vous voulez que l'horreur soit à son comble, faites en sorte que plusieurs serpents à la fois (voire un grand nombre de ces animaux) soient attirés par la chaleur des feux de camp du soir, ou celle des corps endormis ou des bottes douillettes.

Un serpent tigre peut avoir de 1,5 à 1,8 m de long ; rayures brunes, comportement agressif et poison mortel, d'une virulence de 2D6+10. Si le poison surpasse la CON de la victime, la mort se produit dans les 1D4+2 heures qui suivent ; si l'attaque échoue, réduisez de moitié ses points de vie, et clouez-la au lit pendant 1D4 jours. Pourcentages : FOR 2D6+6, CON 2D6, TAI 1D6, DEX 3D6, Attaque par morsure 35 %, Se Cacher 90 %, Discrétion 85 %.

Une vipère mortelle mesure près d'un mètre de long ; d'un gris-brun à rayures sombres, elle se cache dans le sable et se détend pour frapper comme un ressort d'acier. Son poison a une virulence de 1D8+6. S'il surpasse la CON de la victime, la mort survient dans les 1D10+5 minutes qui suivent ; si la victime survit, elle est trop mal en point pour voyager pendant 1D6 jours. Réduisez ses points de vie des trois-quarts. Pourcentages : FOR 2D6, CON 1D6, TAI 1D4, POU 1D3, DEX 3D6+4, Attaque par Morsure 45 %, Se Cacher 98 %, Discrétion 95 %.

MIMI — Les Mimis sont des esprits du Temps du Rêve Australien ; vous trouverez leur description dans le chapitre sur les Créatures du Temps du Rêve. Ils sont supérieurs en taille aux humains, et légers comme des fétus de paille. Ce sont de vieux ennemis des polypes volants, ce qui semble aller de soi pour des créatures aussi vulnérables aux courants d'air. Il n'est en aucune façon indispensable qu'il apparaissent dans ce scénario, mais s'ils le font, ils peuvent alors emmener les investigateurs directement à l'intérieur de la cité souterraine, sans même que les sentinelles ne s'en aperçoivent. Mais Dans tous les cas, les Mimis n'accordent d'importance qu'à leurs propres motivations.

Le culte d'Huston, en ranimant l'activité de la Cité de la Grande Race, les a obligés à venir du Temps du Rêve. Leur but essentiel est de fermer la ville, ou au moins d'éliminer quelques uns des polypes volants ; mais ils ne peuvent y parvenir tout seuls — un seul polype suffit à dévaster un escadron entier de Mimis...

Peut-être que les humains pourraient ici leur être de quelque secours. Les Mimis surveillent la progression des investigateurs à travers le désert. S'il est visible que plus de la moitié d'entre eux sont armés (de fusils ou de pistolets de gros calibre), et également de plus de leur moitié sont de sexe masculin (les Mimis ne font que moyennement confiance aux talents des femmes en matière de combat), lorsque le moment sera propice, un Mimi jaillira de derrière un rocher pour rencontrer les investigateurs, leur faisant perdre 0/1D6 points de SAN. Il ne fera aucun geste hostile.

Une agressivité, de quelque nature qu'elle soit, fera fuir le Mimi. Si les investigateurs marchandent avec lui (un don d'ignames, ou peut-être de sucreries ferait parfaitement l'affaire), il les comprend et il leur répond, mais de bien curieuse façon : il peint ses réponses à une vitesse prodigieuse sur les rochers avoisinants. Toujours en images, il les invite chez lui. S'ils acceptent d'être ses hôtes, il fait s'ouvrir un roc d'un simple geste du doigt et entre par cette fente. Les investigateurs qui souhaitent le suivre doivent le faire avant que le Gardien n'ait demandé trois fois s'ils veulent ou non y aller. Le Mimi n'acceptera que l'équipe dans son ensemble ; qu'un seul membre du groupe refuse de venir, et le Mimi les refuse tous.

Si les investigateurs le suivent, ils ont une très bizarre impression, et ils voient les choses comme s'ils se déplaçaient très haut au-dessus du sol. Des couleurs éclatent partout, et ils se sentent complètement désorientés pendant un certain temps, perdant 0/1D4 points de SAN. Puis ils se retrouvent soudain dans une grotte pleine d'autres Mimis. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe « La Caverne des Mimis » qui figure plus loin dans le texte.

PROSPECTEUR — Cet homme marqué par le désert voyage sur son chameau. Il déclare qu'il s'en va de la région qui se trouve plus à l'est parce que des choses étranges s'y passent. Le sol tremble parfois. Des essaims de chauve-souris grouillent dans le désert. Des Aborigènes disparaissent. Il s'en va à Meekatharra ; là au moins, c'est civilisé, et que la peste soit de cet endroit...

ABORIGÈNES — Ces hommes essayent d'éviter de rencontrer le groupe. On leur a tiré dessus par le passé, et cela leur suffit. Si les membres de l'équipe parviennent à les mettre en confiance, en parlant par signes et en Pidgin, ils révèlent qu'ils ont entendu parler du culte de la chauve-souris, et qu'ils savent que la région dans laquelle les investigateurs veulent se rendre est dangereuse : il faut l'éviter Ils disent qu'ils ont entendu dire que la chauve-souris — Ngunung-Ngunrut — est revenue sous la forme d'un homme blanc. D'autres informations viennent à jour moyennant quelques menus cadeaux en nourriture et en tabac : ils dessinent alors sur le sable une étrange empreinte (celle d'un polype volant, reportez-vous à l'illustration figurant plus loin dans le texte pour appréhender sa forme) ainsi que la spirale symbolisant le culte de la Chauve-Souris qui est tatouée sur le corps de tous les adeptes.

FEU DE BROUSSE — Un incendie menace de les cerner. Tout le monde peut voir qu'au loin les flammes s'élèvent jusqu'à dix mètres dans le ciel. Les investigateurs ont le choix entre tenter de gagner les flammes de vitesse et d'atteindre le lit asséché d'un lac à proximité de là, ou faire demi-tour et tenter de forcer le mur de flammes. Dans le premier cas, chaque conducteur doit réussir un jet en Conduire. Un jet manqué signifie qu'un des pneus du camion éclate. Si le conducteur sort aux dés plus du double de sa compétence normale en Conduire, il passe sur un énorme rocher qui fait office de tremplin ; à l'atterrissage, il casse un essieu. Ces deux désastres n'empêchent pas le véhicule d'atteindre le lit du lac avant que les flammes ne le saisissent, mais désormais l'équipe doit voyager à pied ou réparer un pneu éclaté. (Un essieu cassé est irréparable.) S'ils tentent de passer à travers les flammes, chaque conducteur doit effectuer un jet en Conduire, et un jet d'idée pour voir où se trouve l'endroit où le rideau de feu est le moins épais. Si les deux jets échouent, le camion s'embrase. Dans ce cas également, il parviendra à échapper aux flammes avant d'exploser, mais les investigateurs devront faire vite pour s'en extraire, et ils perdent tout l'équipement qu'ils n'ont pu saisir au vol...

TEMPÊTE DE SABLE — Une tempête de sable ou de poussière s'approche. Elle force le convoi à s'arrêter et fait rage pendant trois heures. Lorsqu'elle s'éloigne, les carburateurs des deux camions sont encrassés ; il faut les démonter pour les nettoyer. Bilan de la tempête : un jour entier de perdu, et les traces que l'équipe suivait éventuellement se trouvent complètement effacées.

sant opposé en cônes étranges coiffés de rochers plats aux formes émoussées. Une autre fois, c'est un énorme rocher de basalte usé par le vent qui se dresse au bas d'une pente ; ils l'aperçoivent à contre-jour, et le soleil levant darde la splendeur de ses rayons à travers un trou béant qui le perce de part en part.

En dépit des crevaisons, des radiateurs qui chauffent et autres petites misères mécaniques, Dodge conduit l'équipe de manière experte. Le troisième jour, ils croisent de façon inattendue ce qui semble être une piste fréquentée. De nombreux

véhicules l'ont parcourue dans les deux sens — il s'agit de la route que suit Wycroft pour rallier la Cité de la Grande Race. Pour quitter Cuncudgerie ou y rentrer, Wycroft varie ses itinéraires : mais ici, il estime être suffisamment loin pour pouvoir établir un chemin unique à travers les dunes et les lacs asséchés et le suivre impunément. Les Aborigènes à la solde d'Huston patrouillent le long de cette piste et sont parés à prendre en embuscade un petit groupe d'intrus.

Si l'équipe suit la piste, elle s'incurve vers le nord, droit vers l'intérieur du Grand Désert de Sable. S'ils continuent à la suivre, elle vire vers l'est bien sûr au bout d'une centaine de kilomètres, pour finir près du puits d'Huston qui mène à la cité enfouie.

En tant que conducteur de l'expédition, David Dodge veut que l'on tourne vers le sud, afin de rejoindre le point d'eau de Nimberra avant la nuit. Le professeur Cowles le soutient. Si Dodge voit son avis prévaloir dans la discussion, continuez à lire. Si les investigateurs s'entêtent à suivre la piste en direction du nord, les événements décrits dans le paragraphe « l'Embuscade » (plus loin dans le texte) ne tardent pas à survenir. Faites continuer Cowles et Dodge vers le sud, puis gardez-les hors champ jusqu'à ce que des renforts soient appropriés.

Le point d'eau de Nimbarra est une petite mare saumâtre aux bords couverts d'écume verte. C'est un nid de vie sauvage : il y a notamment des serpents extrêmement venimeux ; tout ce petit monde rampe vers l'eau entre le crépuscule et l'aurore, de sorte que l'équipe doit établir son camp à quelque distance de là. Plusieurs membres emploieront la soirée à faire bouillir de l'eau. La route suivie par les investigateurs croise en ce point celle du bétail du Canning, et les signes du passage des bestiaux abondent. La compagnie projette de reprendre vers le nord-est le lendemain matin, en suivant la route du bétail ; ce n'est qu'ensuite qu'elle prendra la direction du nord en coupant à travers les dunes pour localiser la position qu'a indiquée MacWhirr.

Le camp de la mort

Entre les points d'eau de Mallowa et de Nibil, tout le monde remarque des traces nombreuses de véhicules quittant celles du bétail et se dirigeant vers le nord à travers les dunes. Cette piste, aussi bonne que ce que l'on peut s'attendre à trouver en fait de route dans cette partie de l'Australie, s'engage apparemment dans la direction du point localisé par Arthur MacWhirr.

Si les investigateurs se rangent à l'avis de Dodge, selon lequel cette piste est une chance trop belle pour qu'on la néglige, les puissants Daimler foncent dans un désert qui semble totalement vierge. Dans la négative, l'équipe poursuit en direction du point d'eau du Bungabinni, puis oblique vers le nord en traçant sa propre piste, sautant l'épisode du Camp de la Mort.

Il semblerait que cette route soit inutilisée depuis un certain temps : des masses de sable en dérive obstruent fréquemment le chemin. En plusieurs endroits, les investigateurs remarquent que des touffes de broussailles ont poussé dans les empreintes de roues. La direction est stable, sans détours sérieux. Aucun signe des blocs cyclopéens figurant sur les photos de MacWhirr ; pourtant, le terrain semble similaire à celui qui apparaissait sur ces clichés. En deux heures, la compagnie s'avance d'environ une soixantaine de kilomètres vers le nord. Puis la piste s'interrompt.

Une douzaine de carcasses de tentes sont blotties contre une crête rocheuse de six mètres de hauteur. Des caisses s'empilent en plusieurs tas à hauteur d'homme ; il y a également des tuyaux de longueurs variées, une petite cabane sur laquelle il est inscrit « Explosifs », et un petit bâtiment encore intact surmonté d'un dispositif mécanique. Au bout de la rangée de tentes gît un vieux camion Ford, broyé comme si quelque géant avait marché dessus. Sur un jet réussi en Géologie, en idée, ou en connaissance, les investigateurs voient que ceci fut un camp établi en vue de quelque forage. Toujours aucun signe des étranges blocs incurvés.

En sortant de leurs véhicules, les personnages avisent des ossements humains éparpillés parmi le sable et les décombres. Plusieurs de ces squelettes sont plus ou moins complets, mais présentent des os fracturés.

Près de la structure en bois, un jet réussi en Trouver Objet Caché permet de découvrir une massue d'environ quatre-vingt centimètres de long. A l'extrémité servant à frapper, de nombreuses petites dents pointues sont incrustées. Un jet en Zoologie établit qu'il s'agit probablement de dents provenant de grandes chauves-souris.

LE PUITS DE MINE : La construction de bois protège l'orifice d'un puits et sert de chevalet pour le petit ascenseur ouvert resté en équilibre en haut du gouffre. A la lumière des torches électriques ou en lançant un caillou dans le puits, on se rend compte que ce dernier est très profond. Un jet en Mécanique fait repartir le moteur à essence qui actionne l'élévateur. Un second jet réussi permet d'observer que les câbles, la poulie, la cabine et tout le reste peuvent fonctionner en toute sécurité. La commande se fait depuis l'intérieur de la cabine.

Si les investigateurs font repartir le moteur de traction et font descendre la cage, des décombres l'immobilisent à une soixantaine de mètres de profondeur. Un jet en Géologie fait ressortir qu'un éboulement s'est produit, suggérant par là que le trajet de retour pourrait être moins sûr qu'il n'y paraissait. Mais c'est la seule façon de sortir du puits...

LA CABANE AUX EXPLOSIFS : La serrure de la porte a été fracturée, et l'intérieur de la minuscule construction est nu, à l'exception de deux caisses vides — sur lesquelles sont détaillées les spécifications de la puissante dynamite à usage minier qui en constituait le contenu. Chacun de ces emballages contenait 48 bâtons. Une inspection en révèle d'autres, tout aussi vides, à l'extérieur de la cabane : ils sont défoncés et à moitié remplis de sable.

LA TENTE INTACTE : Comme les autres, cette tente a été sauvagement déchirée, mais elle a ensuite été soigneusement recousue. A l'intérieur, des vêtements, des allumettes récentes, de la nourriture en conserve (et des boîtes vides du même type), plusieurs lampes, du pétrole lampant, et quelques ustensiles de cuisine. Contrastant vivement avec le reste du camp, cette tente semble avoir été habitée tout récemment.

LA SOURCE : Un jet réussi en Trouver Objet Caché ou en Géologie dévoile un autre point intéressant du camp : sur le mur rocheux qui se déploie derrière les tentes, on aperçoit une tache sombre sur le rouge de la pierre. En s'approchant de là, on peut voir qu'au centre de cette tache jaillit une minuscule source dont le jet mince comme le petit doigt décrit un arc de cercle et retombe dans une bassine de tôle émaillée blanche coincée en contrebas.

Le trop-plein s'écoule dans une crevasse et disparaît, bu par la roche. L'eau est fraîche, douce et limpide. Si l'un des investigateurs a quelques connaissances en sciences physiques, il est stupéfait de voir une source aussi près du sommet, à un endroit où il ne peut exister de nappe aquifère ou de conduit souterrain... Et de fait, si quelqu'un déloge les rochers d'où jaillit cette eau, la source se tarit instantanément, sans que se profile l'ombre d'une explication matérielle ; il n'y a aucun signe visible pouvant indiquer son origine.

Cette source est un don de Power Boy ; nous en reparlerons plus loin dans cette aventure.

JEREMY GROGAN : Lorsqu'après avoir exploré le camp, les membres de l'équipe pensent qu'aucun détail ne leur a échappé, ils entendent des jappements à l'autre bout du camp. Presque immédiatement, une demi-douzaine de chiens

font leur apparition ; ils s'arrêtent au sommet d'une dune proche et étudient le groupe. Puis un sifflet humain retentit, et les chiens disparaissent de l'autre côté de la dune.

Si les investigateurs veulent les poursuivre, il leur faut escalader la pente sableuse ; de l'autre côté de la crête, ils trouvent des empreintes canines. Un peu plus loin, ces dernières rejoignent des traces de chaussures humaines. La piste n'est guère difficile à suivre ; elle mène à une horde de chiens brun-roux qui entoure un homme nu à l'exception de ses chaussures richelieu. Il se tient à l'intérieur d'un cercle délimité par cinq bâtons de bois peints de dessins géométriques grossiers.

« Arrière, suppôts de Satan ! Prenez garde ! Allez-vous en ! » hurle l'individu (Jeremy Grogan). « Mes amis les dingos auront raison de vous ! » Et justement, les dingos se dispersent et commencent à ramper de façon à encercler le groupe en vue de l'attaquer...

Un jet réussi en Crédit, en Eloquence, en Baratin, en Discussion ou en Psychologie suffira à convaincre l'énergumène que la compagnie ne représente aucun danger immédiat pour lui. Et avec un peu de patience, il raconte son histoire.

Mais s'il n'est pas convaincu, les dingos sentiront son état d'esprit et passeront à l'attaque, claquant leurs crocs luisants et acérés. Si l'un des investigateurs est tué, Grogan rappelle ses chiens et attend que le reste du groupe s'en aille. Si les visiteurs s'obstinent à rester, il lâchera à nouveau les fauves sur eux autant de fois qu'il le faudra pour les décider à partir, et à chaque fois, un investigateur restera sur le terrain.

Aucune attaque magique ne peut pénétrer le cercle matérialisé par les bâtons et le toucher. Si les investigateurs tirent sur lui, les dingos deviennent enragés, et se battent jusqu'à ce qu'il ne reste aucun survivant dans leurs rangs ou dans ceux de l'expédition.

JEREMY GROGAN

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 12	POU 7
DEX 12	APP 11	EDU 9	SAN 3	PVie 12

Armes : Fusil calibre 30-06 45 %, Dommages 2D6+3.
Etreinte 30 %, Dommages spéciaux.

Compétences : Camouflage 30 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Explosifs 30 %, Baratin 35 %, Premiers Soins 50 %, Géologie 30 %, Se Cacher 75 %, Ecouter 60 %, Mécanique 45 %, Conduire Engin Lourd 50 %, Discrétion 45 %, Trouver Objet Caché 60 %, Suivre une Piste 20 %.

DINGOS MAGIQUES

dingo	*FOR*	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PVie*
UN	8	13	6	15	12	8
DEUX	9	14	5	17	12	8
TROIS	11	17	7	12	12	8
QUATRE	10	15	4	14	12	8
CINQ	8	13	5	13	12	8
SIX	11	17	6	17	12	8
SEPT	10	14	4	11	12	8

Déplacement 12

arme	*attaque*	*dommages*
Morsure	90 %	1D8

Compétences : Trouver Objet Caché 85 %, Suivre une Piste à l'Odeur 95 %.

Grogan est quasiment fou à lier. Il s'exprime en rafales de mots entrecoupées par des secondes, voire des minutes de silence. C'est un sournois ; un jet en Psychologie révèle qu'en temps ordinaire on ne pourrait absolument pas se fier à ce qu'il dit, mais que la vérité lui échappe lorsque des questions cruciales sont en jeu. Des questions répétées ne feront que le stresser ; par contre, les investigateurs qui auront la patience de s'asseoir avec lui pendant un temps suffisamment long recueilleront toute l'histoire.

Son récit est reproduit dans l'encadré ci-contre. Le mieux sera de le lire à voix haute aux joueurs ; il ne figure pas dans les aides de jeu en fin de livret.

Grogan ne sait pas après quoi il attend. Il vit en sécurité au camp grâce à l'aide de l'enfant. Si les investigateurs lui proposent de l'emmener, il refuse avec véhémence et s'enfuit à toutes jambes, ou se réfugie dans son cercle de bâtons. Aux autres questions éventuelles, il répondra que d'après lui Carver a pris l'autre camion, le reste de la dynamite et de l'équipement, mais... il ne sait pas où il est allé. A plusieurs reprises, les dingos et les bâtons ont protégé Grogan contre une petite bande d'Arborigènes qui avaient l'air de vouloir le tuer. Ces hommes cruels portaient des massues dans lesquelles étaient incrustées de toutes petites dents. Comme les dingos ont déjà dévoré deux d'entre eux, ils prennent garde à présent de ne pas s'approcher de Grogan.

En retournant au camp, si un investigateur réussit un jet réussi en Trouver Objet Caché, il remarque une étrange succession de traces : elle commence et finit abruptement, comme si celui qui les a laissées était descendu du ciel, avait marché, puis s'était à nouveau envolé. Un jet réussi en Suivre une Piste établit que ces marques sont fraîches. Chacune semble conserver la trace de cinq orteils ; elles sont énormes : à peu près 1,80 m de long ! Grogan déclare n'avoir jamais vu de semblables empreintes auparavant. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu fera émettre la suggestion qu'il s'agit peut-être des traces d'un polype volant.

Si l'expédition décide de quitter le camp en direction du lieu dont le journal de MacWhirr indiquait le gisement, ils s'aperçoivent que des sables trop mous ainsi qu'un long escarpement rocheux interdisent la progression des véhicules. Si, face à cela, ils choisissent de prendre au nord ou au sud

LE RÉCIT DE JEREMY GROGAN

« Je ne sais plus quand c'était. Y'a des années, je crois bien... Je moisissais à Cuncudgerie dans une sacrée guigne. C'est alors que j'ai rencontré un Yank qui prétendait avoir une carte pour retrouver un super filon, une veine d'or loin dans l'est. Bon, il avait l'air roublard, bien sûr, comme tous les patrons, mais il voulait me payer sur-le-champ une prime d'engagement : j'allais pas refuser le boulot... C'était un mineur qu'il cherchait.

« Il a engagé un tas d'autres gens, au moins une vingtaine. On était tous d'accord : ce type était cinglé. On travaillerait pour lui tant qu'il aurait du pognon à nous donner, après quoi on rentrerait. C'est ça, le boulot : un jour y'a un job, le lendemain, c'en est un autre...

« Le type s'appelait John Carver. Là où il nous a emmenés, c'était pas possible qu'il y ait de l'or, et encore moins du minerai aurifère. Il nous a fait creuser à un endroit bien précis. Il répétait sans arrêt : " mes recherches sont infaillibles ! " et bon sang, qu'est-ce qu'on a pu rigoler avec ça ! On se faisait payer à la journée pour être sûr d'avoir notre argent, parce que ce type allait se ramasser, c'était couru. Donc, on a creusé dans le sable, puis dans les sédiments, puis dans le roc. Et puis le type n'a plus eu d'argent. Pas de paye, pas de boulot : c'était ce qu'on avait convenu. Et on s'est installés pour attendre les camions de fournitures qui venaient de Cuncudgerie la semaine suivante ; ils nous ramèneraient.

« C'est alors que le Yank a commencé à se comporter bizarrement. Il marchait dans le désert, il faisait semblant de parler à des êtres invisibles, il gesticulait, enfin, vous voyez le genre. Et puis, il a disparu pendant un jour entier et une partie du suivant. Quand il est revenu, il avait un regard fou, un regard mauvais... Il a dit : " Il y a un passage. Il existe un autre passage, et Dieu me l'a montré. Partez si ça vous chante, vous ne m'êtes plus d'aucune utilité, à présent ! " Un des hommes a dit qu'ils voulaient être dédommagés pour les journées perdues à attendre les camions ; d'autres l'ont soutenu et n'ont pas pris de gants pour expliquer au Yank que faire le pied de grue dans ce camp, c'était pas exactement comme se reposer à la maison. En entendant ça, Carver s'est emballé ; il s'est mis à nous injurier comme des malpropres. Il a pris un air cruel, et il a dit : " Si vous le prenez comme ça, je vais faire tout mon possible pour que vous partiez très vite — tous

pendant deux heures environ, puis de tourner à nouveau vers l'est, ils constateront que leurs conditions de déplacement s'améliorent. Quelle que soit la direction qu'ils aient pris, ils croisent à un moment ou un autre des traces anciennes de véhicule suivant très exactement le cap vers le point se trouvant par 22°3'14" S et 125°0'39" E. Quelle que soit leur route également, ils courent le même danger d'embuscade.

L'Embuscade

L'expédition approche de l'entrée de la Cité de la Grande Race ; mais qu'elle arrive par le sud ou par l'ouest, sa route passe par un ravin où une embuscade l'attend.

Le guet-apens est tendu par les Aborigènes qui servent Huston comme éclaireurs et comme gardes. Voyant venir un véhicule motorisé, ils font rouler plusieurs gros cailloux au fond du ravin pour bloquer la piste ; ensuite, après que le camion ou l'automobile ait été stoppé ou ralenti, ils en précipitent d'autres pour détruire le véhicule et ses occupants, ou leur couper la retraite. Ils décident de leur tactique en fonction de leur estimation des forces en présence. Comme le groupe des investigateurs comprend des individus nombreux et supposés armés, les Aborigènes tenteront d'écraser les véhicules sous l'avalanche de pierres.

Jetez les dés pour un rocher par véhicule. Chaque rocher a 30 % de chances de toucher un camion, le démolissant et causant 2D6 points de Dommages à chacun de ses occupants. Si un jet en Trouver Objet Caché réussit pour l'un d'entre eux, et un jet en Conduire Automobile pour le conducteur, la trajectoire du rocher peut être évitée.

autant que vous êtes ! " Bon, les affaires avaient l'air de se gâter, mais qu'est-ce qu'il pouvait bien nous faire de toutes façons ? Il était seul alors qu'on était deux douzaines !

« Il s'est éloigné à pied dans le désert. Cette nuit-là, deux des gars m'ont pincé à tricher aux cartes, et j'ai dû courir assez loin dans le bush avant d'arriver à les semer... En revenant en douce au camp, j'ai vu Carver apparaître sur la crête des rochers, et gesticuler en montrant les tentes. Alors une grande chose ailée qui avait des serres comme des cordes s'est abattue du ciel, et elle a détruit le camp, tuant tous les hommes qui s'y trouvaient...

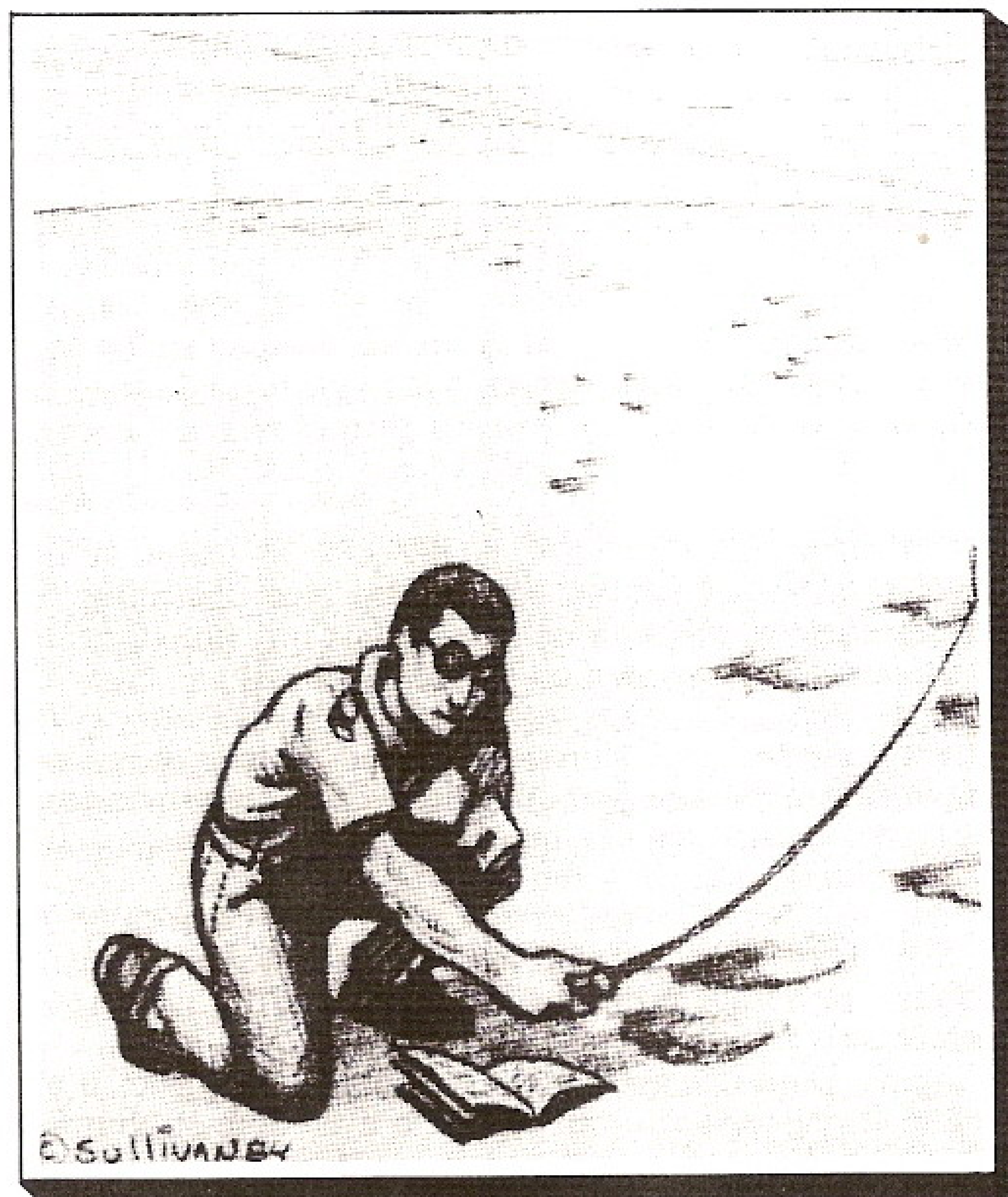
« Quand les pauvres diables ont réalisé que les fusils ne l'arrêteraient pas, ils se sont mis à brailler comme des animaux pris au piège. Bon sang, l'horreur...

« A mourir pour mourir, je préférais le désert, et j'ai pris la fuite. N'importe quoi, plutôt que de rencontrer ce diable d'homme ou son démon ! Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre, et je me suis allongé pour mourir. Allez savoir pourquoi, ça m'a détendu l'esprit, et j'ai fait un somme. Pendant que je dormais, j'ai rêvé d'un Abo : un gosse de neuf ou dix ans. Il avait des yeux tout ronds, qui brillaient comme s'il comprenait tout. Ce môme, c'était Power Boy. Croyez-moi si vous voulez : quand je me suis réveillé, tout ce que j'avais rêvé était vrai !

« Je ne connais pas le vrai nom du gosse. Je l'appelle tout simplement Power Boy (l'Enfant Puissant) à cause de toute cette force qu'il a ; force ou magie, appelez ça comme vous voudrez... Il ne savait pas parler l'Anglais, il ne connaissait même pas le Pidgin. Il m'a fait savoir ce qu'il voulait me dire directement dans mon cerveau ! Il m'a dit d'attendre près du camp, que c'était ma destinée d'attendre, que j'avais attendu ça toute ma vie. Et tout d'un coup, j'ai su qu'il avait raison, et que c'était pour ça que rien ne m'avait jamais semblé très important. »

L'enfant fit don à Grogan de cinq bâtons couverts de peintures, et il lui montra comment en user pour se protéger des choses qui venaient des étoiles. Il lui révéla l'endroit où une source était née, et celui où il trouverait de la nourriture. Enfin, il appela sept dingos qu'il lui donna pour compagnons.

« Ce sont mes amis », déclare Grogan en montrant les chiens. « Mais ils n'existent pas vraiment. Ils sont magiques, je crois bien, parce que je les confonds dans mon esprit, j'oublie lequel est lequel... Et puis, ils ne mangent jamais. »



Les empreintes d'un polype volant.

Après avoir fait rouler les rochers, les Aborigènes attendent que les investigateurs s'extrayent de leurs camions, puis attaquent les survivants à coups de lances et de boomerangs de guerre. A moins que les joueurs n'aient particulièrement spécifié que leurs personnages préparent leurs armes, accordez aux Aborigènes un tir d'avance alors qu'ils profitent de la confusion régnant parmi l'expédition. Les investigateurs qui avaient préparé leurs armes peuvent faire feu dès le premier round en fonction de leur DEX. Les autres devront attendre le second ; tous peuvent alors attaquer par ordre de DEX. N'oubliez pas que les Aborigènes ne peuvent jeter leurs lances ou leurs boomerangs que tous les deux rounds.

ABORIGÈNES DE L'EMBUSCADE

adeptes	*FOR*	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PVie*
UN	16	14	14	18	10	14
DEUX	14	16	14	17	9	15
TROIS	13	12	12	16	11	12
QUATRE	17	13	11	15	13	12
CINQ	11	11	13	14	16	12
SIX	12	14	16	13	9	15
SEPT	13	16	16	12	11	16
HUIT	11	13	13	11	14	13

arme	*attaque*	*dommages*
Lance	65 %	1D6+1+1D4
Boomerang de Guerre	70 %	1D8+1D4
Massue Cultuelle	55 %	1D10+1D4

Compétences : Grimper 55 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Esquiver 45 %, Se Cacher 40 %, Ecouter 65 %, Discrétion 55 %, Parler le Gadudjara 45 %, Parler le Pidgin 15 %, Trouver Objet Caché 70 %, Suivre une Piste 65 %.

NOTES — chacun des Aborigènes de l'embuscade porte sur lui 1 boomerang de guerre, trois lances et une massue cultuelle.

Lorsque trois ou plus parmi les Aborigènes de l'embuscade ont été tués ou sérieusement blessés, ou bien lorsqu'ils ont épuisé leurs lances et leurs boomerangs, ils tentent de faire retraite et de s'éclipser dans le désert. Chacun des investigateurs ayant une compétence en Suivre une Piste a la possibilité de traquer un des participants au guet-apens afin de continuer la bataille ; et bien sûr, d'autres investigateurs peuvent venir en renfort avec ceux qui ont pris la trace. Les

Aborigènes blessés ou cernés se rendent et révèlent tout ce qu'ils savent. Si ceux qui s'enfuient sont plus nombreux que les investigateurs qui les poursuivent, certains d'entre eux parviennent à s'échapper et à prévenir Huston qu'un danger le menace.

Les Aborigènes captifs tentent avec obstination de s'échapper, représentant une véritable gêne ; mais par ailleurs, ils s'expriment librement et tentent de donner des réponses quasiment à toutes les questions. Si on les flatte et qu'on leur offre des cadeaux : tabac, sucreries et nourritures diverses, ils deviennent exubérants et expansifs, parlant sans se lasser et fournissant les informations qui figurent ci-dessous.

RÉCIT DES HOMMES DU GUET-APENS : Lisez ce qui va suivre à voix haute aux joueurs, ou bien disséminez les phrases dans les réponses des prisonniers aux questions des investigateurs. « La piste finit au beau milieu d'un champ de blocs de pierre. Il y a un trou ; nombreux sont ceux qui y entrent, mais peu en ressortent. Au fond du trou, il y a une grande caverne qui n'a pas de limites. Dans ses profondeurs vivent des choses féroces qu'il ne faut pas déranger. Les hommes qui font du bruit au mauvais moment sont dévorés par ces créatures, qui sont bien trop horribles pour qu'on les décrive. Dans une autre partie de la caverne demeure l'homme blanc qui règne sur le territoire et qui nous laisse profiter de la chair et du sexe des prisonniers. Il y a beaucoup de captifs. Dans une autre partie encore de cette grotte, il y a un être étrange qui sait tout et rien, qui est libre et pourtant prisonnier. Le chef blanc dit que le Père de Toutes les Chauves-Souris reviendra peut-être bientôt dans ce monde, mais personne ne sait exactement quand. Pour préparer ce temps-là, le chef voudrait trouver le moyen de donner les mêmes rêves à tout le monde. »

Les informations que détiennent ces Aborigènes sont puériles, autant par leur conception que par leur origine. Elles reposent sur des rumeurs, des contes, des allusions et des conversations surprises, comme les croyances que nourrissent les enfants. Personne n'a fait autre chose qu'exacerber les désirs bestiaux de ces adeptes. Bien que ces derniers aient livré tout ce qu'ils savaient, il se peut que les investigateurs continuent l'interrogatoire. Plus ils s'obstineront à tenter d'extorquer de nouvelles informations, et plus le Gardien les laissera entendre ce qu'ils désirent entendre (ou ne désirent pas entendre). Dans l'un ou l'autre cas, le résultat n'a plus grand chose à voir avec la vérité.

Non loin de là, à quelques kilomètres seulement, commencent les champs de dunes jonchées de blocs cyclopéens...

L'entrée de la cité

Que les investigateurs aient ou non rencontré Mortimer Wycroft, les hommes du guet-apens ont pu alerter Huston : des étrangers approchent, et ils sont en colère.

Le décor est assez identique à celui des photographies de MacWhirr, sauf que le sable a été tassé par des pieds et des pneus, et qu'il est souillé d'une quantité assez considérable d'ordures du 20e siècle. Si Wycroft est déjà là (il est probable qu'il a été plus rapide que les investigateurs), au centre de la zone sont parqués plusieurs camions légers, vides pour la plupart. Quelques marchandises sont entreposées sous une bâche, non loin d'un petit hangar ouvert.

Sous le hangar, on aperçoit un monticule de sacs de sable. C'est en fait un rebord de protection qui entoure un générateur électrique et l'accès à une échelle de bois qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Le générateur est en fonction, et ses PUT ! — put ! — PUT ! — put ! retentissent jusque fort loin dans le désert. Pour autant qu'en sachent Huston ou ses adeptes, c'est le seul accès à la Cité de la Grande Race. D'ordinaire, il n'y a qu'une sentinelle en poste ici, quelle que soit l'heure. Lorsque Wycroft arrive, le garde devient portier, et il laisse l'entrée sans surveillance pendant quelques minutes, voire quelques heures d'affilée.

Si les Aborigènes ont pu donner l'alerte auprès d'Huston, l'entrée est bien gardée par une demi-douzaine d'adeptes armés de fusils. Les sacs de sable constituent des abris excellents, bien que les camions restreignent fortement le champ de tir. Pour pallier à cette faiblesse, sous chacun des deux camions un adepte est allongé.

Il y a suffisamment de blocs de pierre éparpillés sur le sable pour que les investigateurs puissent ramper vers l'entrée en restant à couvert ; mais les cinquante derniers mètres sont du sable nu...

Si les investigateurs restent bloqués devant le forage d'entrée et qu'il leur soit impossible de pénétrer sans trop de dégâts dans la cité enfouie, un camion en flammes chargé de dynamite pourrait avoir raison des adeptes qui défendent cet accès et laisser la voie libre aux investigateurs. Mais les informations qu'ont données les hommes de l'embuscade devraient aller contre cette tactique. De toutes façons, ce mode d'approche exige qu'il y ait un conducteur dans le camion ; ce dernier devra avoir une compétence en Conduire Automobile ou Conduire Engin Lourd. Pour que la tactique porte ses fruits, le conducteur devra réussir un jet dans l'une de ces compétences, ou un jet sur son POU × 2.

Le conducteur subira 2D6 points de dommages en sautant du camion et du fait de l'explosion qui suit. En outre, il souffrira des dommages occasionnés par les balles qui toucheraient leur cible (divisez par quatre les chances d'atteindre le conducteur pour ceux qui tirent au fusil). Si personne n'est volontaire pour cette opération, il se peut alors que les investigateurs cherchent une autre entrée ; reportez-vous au paragraphe suivant.

La force de l'explosion irrite fortement les polypes volants, qui ne sont qu'à quelques kilomètres de distance. Si les investigateurs ne s'enfoncent pas sous terre dans l'heure qui suit, un polype volant plane sur leurs têtes et en attaque deux au hasard.

L'échelle mesure près de 90 mètres de long. De fait, Nyarlathotep a révélé à Huston une entrée rapide, mais il y a beaucoup de travail à accomplir pour en faire un accès régulier. Des lampes électriques, suspendues de façon chiche mais régulière, éclairent les degrés au-delà des quinze premiers mètres. Au pied de la descente, se trouve un générateur électrique supplémentaire équivalent à celui qui est en haut. De nombreux fûts de 200 litres remplis d'essence indiquent de façon éloquente que l'issue vers l'extérieur peut rester coupée sans inconvénient pendant un temps considérable.

On est d'abord frappé par la fraîcheur ambiante. A cette profondeur, la température reste constante dans le souterrain et se maintient à 14 °C. Puis on se sent peu à peu oppressé par la qualité particulière du silence et de l'immobilité du lieu. Ici, on est ailleurs ; au-delà de la vie et de la mort. Il n'est nulle part de tombeau aussi antique, ni qui recèle de tels trésors. D'immenses salles se déploient, revêtues d'une épaisse poussière, et la clarté chétive des ampoules électriques se perd dans d'insondables ténèbres. L'omniprésence de cette obscurité éternelle ne tarde pas à devenir obsédante...

Une telle caverne n'a pas manqué d'attirer des chauves-souris venues des quatre coins du continent. Les derniers degrés de la descente sont ensevelis sous leurs excréments. Les plafonds en sont recouverts. Un bruit sonore ou une explosion, et des millions de ces animaux se précipitent dans l'entrée en un vol grouillant. Chaque jour, elles quittent la cité immédiatement avant le coucher du soleil.

Il est possible de se diriger dans n'importe quelle direction, mais les lumières constituent d'irrésistibles repères. Tout le monde remarque que la poussière a été piétinée le long d'une piste qui suit la ligne électrique ; partout ailleurs, un manteau uniforme de poussière vierge s'étend sur deux à trois centimè-

tres d'épaisseur. L'obscurité masque aux investigateurs l'étendue colossale de la ville.

Les adeptes vivent pour la plupart à proximité de la longue descente, à un endroit qu'ils ont fini par appeler Le Baraquement. Cette zone est cependant à une distance suffisante du second générateur pour que son bruit n'empêche pas les hommes de dormir. C'est une série de quatre chambres, chacune ayant environ dix mètres de côté et contenant à tout moment 1D10+2 cultistes.

L'avantage de la situation du Baraquement, c'est qu'un bon tirage d'air aspire la fumée des feux servant au chauffage et à la préparation de la nourriture pour la rejeter à la surface en suivant le conduit de descente.

Dans les chambrées traînent des couvertures crasseuses, des objets obscènes, des ossements et de sinistres représentations. Ceux des adeptes qui possèdent des pistolets ou des couteaux les portent toujours sur eux pour ne pas se les faire voler par leurs congénères. Dans l'une des salles, deux chiffons de papier gisent sur le sol : ce sont des ordres écrits de Huston. Il faut deux jets de chance réussis pour que les investigateurs les trouvent dans ce capharnaüm puant... Les ordres en question sont reproduits dans l'encadré ci-après ; le mieux serait que vous les lisiez à voix haute, car ils ne figurent pas dans les aides de jeu détachables en fin de livret.

COMMUNICATIONS DU SORCIER

A : Tous les Acolytes
OBJET : Apprentissage de Sort
DATE : — — 1925
COMMUNICATION : Il est rappelé à tous les Acolytes que leur devoir envers leur dieu comprend un entraînement assidu et ponctuel aux gestes et aux intonations nécessaires à un nécromancien pour lancer un sort. Un contrôle de vos capacités en Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.
— R.H.

A : Tous les Acolytes
OBJET : Notre Chasse Précédente
DATE : — — 1925
COMMUNICATION : Nous n'avons pas encore débusqué notre dernier « gibier à deux pattes ». Aucun argument valable ne peut excuser une telle incapacité à trouver un humain désarmé qui n'a ni nourriture, ni eau, ni magie pour le soutenir ! Que les surveillants des lignes ouvrent l'œil !...
— R.H.

Il s'échappe toujours de la lumière et du bruit de cet endroit, et personne n'est jamais posté en sentinelle. Vous trouverez ci-dessous les pourcentages de vingt de ses occupants. Chaque groupe comprend un acolyte qui est à même de lancer des sorts. Si Huston apprend la présence des investigateurs, il leur fera donner la chasse par des brigades d'intervention composées d'équipes de cinq hommes semblables à celles qui suivent.

BRIGADE DE SECTATEURS A

	Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq
FOR	12	13	14	12	12
CON	14	11	10	10	12
TAI	10	11	8	12	10
INT	13	9	11	10	9
POU	14	9	4	9	10
DEX	12	12	12	12	12
PVie	12	13	9	11	11

Armes : Revolver Calibre 45 50 %, Dommages 1D10 + 2.
* Armes à Foudre 40 %, Dommages 8D6/4D6/1D6.
Etreinte 40 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10.

* *Seul le Numéro Trois détient une arme à foudre.*

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Magie : POUR LE NUMÉRO UN SEULEMENT : Contacter Nyarlathotep (sous l'Aspect de la Chauve-Souris des Sables), Enchanter un Objet, Flétrissement, Signe de Voor.
NOTES — Le Numéro Un est également doté de 20 points supplémentaires en Massue Cultuelle et de 20 points en Psychologie.

BRIGADE DE SECTATEURS B

	Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq
FOR	11	13	11	13	12
CON	11	13	11	9	10
TAI	15	13	17	15	14
INT	12	9	11	10	9
POU	12	12	9	8	11
DEX	11	11	11	11	11
PVie	13	13	14	12	12

Armes : Revolver Calibre 45 50 %, Dommages 1D10+2.
* Arme à Foudre 40 %, Dommages 8D6/4D6/1D6.
Etreinte 40 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10+1D4.

* *Seul le Numéro Deux détient une arme à foudre.*

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Magie : POUR LE NUMÉRO UN SEULEMENT : Contacter Nyarlathotep (sous l'Aspect de la Chauve-Souris des Sables).
NOTES — Le Numéro Un est également doté de 20 points supplémentaires en Massue Cultuelle et de 20 points en Psychologie.

BRIGADE DE SECTATEURS C

	Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq
FOR	15	17	15	18	13
CON	15	15	15	16	17
TAI	11	11	11	12	13
INT	11	9	10	11	8
POU	11	10	8	10	9
DEX	10	10	10	10	10
PVie	13	13	13	13	15

Armes : Revolver Calibre 45 50 %, Dommages 1D10+2.
* Arme à Foudre 40 %, Dommages 8D6/4D6/1D6.
Etreinte 40 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10+1D4.

* *Seul le Numéro Cinq détient une arme à foudre.*

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Magie : POUR LE NUMÉRO UN SEULEMENT : Contacter Nyarlathotep (sous l'Aspect de la Chauve-Souris des Sables), Enchanter un Objet, Flétrissement.
NOTES — Le Numéro Un est également doté de 20 points supplémentaires en Massue Cultuelle et de 20 points en Psychologie.

BRIGADE DE SECTATEURS D

	Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq
FOR	10	11	12	11	10
CON	10	11	10	11	10
TAI	12	13	12	11	10
INT	11	11	10	10	10
POU	10	12	8	7	11
DEX	9	9	9	9	9
PVie	11	12	11	11	10

Armes : Revolver Calibre 45 50 %, Dommages 1D10+2.
* Arme à Foudre 40 %, Dommages 8D6/4D6/1D6.
Etreinte 40 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10+1D4.

* *Seul le Numéro Deux détient une arme à foudre.*

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Magie : POUR LE NUMÉRO UN SEULEMENT : Contacter Nyarlathotep (sous l'Aspect de la Chauve-Souris des Sables), Enchanter un Objet, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse, Signe de Voor.
NOTES — Le Numéro Un est également doté de 20 points supplémentaires en Massue Cutuelle et de 20 points en psychologie.

Voici à présent quelques points de détail qu'il ne faudra jamais perdre de vue tant qu'il sera question de la cité :

- Les documents de la Grande Race que les investigateurs trouvent dans la cité sont tous illisibles pour eux ; même les instructions nominales qui figurent sur certaines des machines restent totalement hermétiques.
- Tout ce que la Grande Race a conçu pour son propre usage s'avère peu maniable par un homme, quels que soient ses talents.
- Les jets en Géologie révèlent que la cité ensevelie est d'une inconcevable ancienneté.
- La ville a été édifiée de façon extrêmement solide ; seuls les explosifs sont susceptibles d'en détruire les structures. Malheureusement, ils attirent de façon inéluctable un polype volant, voire plusieurs. Pour les joueurs des **Masques de Nyarlathotep,** darder sur la cité l'Œil de Lumières et de Ténèbres accule le portail à s'ouvrir, mais n'a pas d'effet sur le Transducteur.
- Les Gardiens sont libres d'induire à leur gré des rencontres avec les polypes volants, les fréquences des premières et les effectifs des seconds pouvant être déterminés en fonction du nombre d'armes à foudre que les investigateurs ont trouvées, et du nombre de fois où ils seront désireux de se fier à de tels engins...

Une autre entrée

L'abri le plus proche se trouve à 600 m environ de l'entrée pratiquée par Huston (alias Carver). Il est constitué par un tertre ; derrière lui, se trouve un bon poste d'observation pour surveiller les sectateurs et tirer des plans. C'est également un endroit opportun pour rencontrer Power Boy et son clan. Il se peut qu'il se manifeste aux investigateurs dans leurs rêves ; une partie seulement du clan survient alors d'un pas tranquille.

Si les investigateurs veulent ouvrir le feu, suggérez qu'il serait bon d'examiner d'abord la cible à la jumelle. S'ils tirent malgré tout, les indigènes s'enfuient hors de leur vue, et ne reviendront plus les déranger.

Il y a deux hommes, trois femmes et deux enfants — environ le tiers de ce qui reste du clan ; manifestement, ce n'est pas une bande aux intentions belliqueuses. Un enfant les conduit ; ses yeux sont immenses et ronds. Si les investigateurs ont parlé avec Jeremy Grogan, ils reconnaissent sans peine Power Boy.

S'ils n'ont pas rencontré Grogan, Power Boy s'avance seul sur les derniers mètres. Il est nu, comme les autres membres de son clan. Dans sa main droite, il porte un bâton sculpté et peint d'un mètre vingt de long — à peu près haut comme lui. Les allusions phalliques de sa décoration sont évidentes ; si Cowles ou Dodge sont présents, ils diront qu'il s'agit d'un *rangga,* bâton de cérémonie utilisé dans les rituels importants. Power Boy s'accroupit confortablement sur le sable chaud, puis il plonge à deux mains l'extrémité du rangga dans le sol. Lorsqu'il l'en retire, le bâton laisse une cavité par où jaillit une source. Il y boit le premier, puis il offre de son eau aux investigateurs. Ceux qui y goûtent la trouvent douce et fraîche, pareille à celle qui sort du rocher près du campement de Grogan. Lorsque tout le monde est désaltéré, Power Boy enfonce le rangga dans l'orifice et la source s'interrompt.

Un des hommes s'avance ensuite et vient s'asseoir auprès de Power Boy. Il est le seul du clan à parler un peu le Pidgin. Il se nomme Binjudu — mettez l'accent sur la première syllabe. Par son intermède, Power Boy propose un accès plus direct vers la cité qui s'étend au-dessous. Il dit qu'il nagera à travers les sables pour trouver l'endroit le plus propice. Il ne veut rien en contrepartie : c'est sa mère qui l'a chargé d'aider les investigateurs...

Si les investigateurs acceptent son offre, un sourire illumine le visage de Power Boy qui s'éloigne en direction de la lune alors à peine profilée à l'est ; puis il lève un bras. Lorsque la



Un sectateur fouille les ténèbres...

lune aura voyagé jusqu'au dessus de leur tête, dit Binjudu, alors ils reviendront montrer aux hommes blancs où ils doivent aller. Si les investigateurs opposent un refus, Power Boy prend un air triste, et tous s'en vont paisiblement. Si les investigateurs posent des questions, les Gardiens devront s'efforcer de faire répondre les Aborigènes à travers le filtre de leur savoir traditionnel ; mais la majeure partie de ce que savent les indigènes n'a que peu de rapports avec ce que les investigateurs voudraient apprendre. Power Boy élude les questions sur sa magie et ses intentions. Binjudu peut dire pourquoi le clan se trouve là : lisez à voix haute ou distribuez des copies de l' « Histoire du Clan » qu'il raconte ci-dessous.

Les Aborigènes ne tardent pas à quitter les lieux. Si un investigateur les regarde s'éloigner à la jumelle, ou reçoit un jet réussi en Trouver Objet Caché, il remarque que le corps de Power Boy semble luire faiblement, puis qu'un instant plus tard l'enfant a complètement disparu dans le sable s'y fondant avec autant de souplesse qu'un poisson dans la mer.

Six heures plus tard, alors que la lune à son zénith brille haut et clair dans l'air limpide et froid, Power Boy réapparaît en compagnie de Binjudu. Ils font signe aux investigateurs, et les guident à travers le désert en direction de l'est. Si le temps revêt quelque importance, Binjudu suggère que les hommes blancs les emmènent tous dans leurs wallabies de métal (les camions). La distance à parcourir est d'environ six kilomètres.

Une vaste ouverture s'est faite dans le sable, découvrant une cavité verticale d'environ quinze mètres de diamètre. L'air vicié qu'exhale cette entrée manifestement nouvelle est imprégné d'une humidité infiniment ancienne qui révulse les narines de tous ceux qui se trouvent là. Tout autour de cette ouverture, de larges empreintes fraîches marquent le sable ; elles ont environ 1,80 m de long. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet d'identifier ces dépressions : ce sont des traces de polypes volants. En tout cas, Power Boy déclare que les créatures qui ont laissé ces signes sont très puissantes, et que l'issue est dangereuse. Si les investigateurs peuvent fermer la boîte dans laquelle vivent ces choses, ajoute-t-il, ils seront alors plus en sécurité.

A l'intérieur de la cité

Le plan schématique qui va suivre n'est qu'un diagramme des endroits qui sont concernés par cette aventure ; en effet, la cité se poursuit sur des dizaines, voire des centaines de kilomètres. Les derniers paragraphes de ce scénario se déroulent principalement autour des différents points portés sur cette carte. Les investigateurs auront le sentiment d'être totalement et irrémédiablement étrangers à ces lieux ; ceci, allié à l'oppression constante de la menace des polypes volants, fera que vous ôterez à chacun d'entre eux 1 point de SAN par jour passé à errer en dessous de la surface. Mais s'ils sont enfermés dans des chambres particulières, ou détenus de quelque autre façon, vous leur laisserez ce point de SAN.

La Cité de la Grande Race n'avait pas été construite sous terre, bien que beaucoup de ses structures vitales aient été internes et non exposées à l'air libre. Ses niveaux supérieurs ont été détruits ; peut-être est-ce l'œuvre des polypes volants, mais certainement que les éons l'ont usée. Au fil des millénaires, les poussières et les sables ont tout recouvert. Mais les niveaux inférieurs demeurent, en dépit des convulsions sismiques et de l'infiltration du sable, et ils sont presque intacts. Lorsque Huston échoua dans sa tentative pour creuser un tunnel d'accès direct à la portion de la cité la plus utile, Nyarlathotep lui a montré le chemin vers une entrée plus facile qui se trouvait à proximité. « A proximité » est un terme relatif : les travaux d'excavation en cours de Huston se trouvent tout de même à des kilomètres de l'entrée révélée par Nyarlathotep...

Les bâtiments et les structures de la cité sont reliés par de grandes rampes pavées de dalles octogonales. Ces rampes sont d'une largeur impressionnante. Le long de leur plan, des murs et des éboulements de terrain ont créé des couloirs là où naguère il n'y en avait pas. Les rampes observent une étrange inclinaison, mais parmi celles que traversent les lignes d'éclairage, seules deux sont vertigineusement pentues.

A l'intérieur des bâtiments, de lourdes portes (25 points de FOR pour ouvrir chacune d'entre elles) mènent à des dédales de salles. Aucune trace de vie sous les plafonds colossaux : pourtant, un mobilier étrange et titanesque, des objets et des œuvres d'art subsistent pour évoquer les anciens habitants : des cônes de trois mètres de hauteur et de trois mètres de largeur à la base, portant des têtes allongées et mobiles, deux bras, et des organes nutritionnels élaborés semblables à des fleurs s'épanouissant sur quatre tiges minces disposées de façon symétrique.

L'immensité des distances et des proportions n'a aucune commune mesure avec ce qu'il a été donné auparavant aux investigateurs de contempler ; mis à part, peut-être, les grandioses perspectives de R'lyeh... La plupart des maçonneries sont sculptées de symboles curvilignes. Des éboulements encombrent le passage par endroits. Les tas de décombres (comme ceux qui sont portés sur le plan schématique de la cité) doivent être escaladés avec précaution ; il faut réussir un

Aide de jeu N° 3

Binjudu raconte l'Histoire du Clan

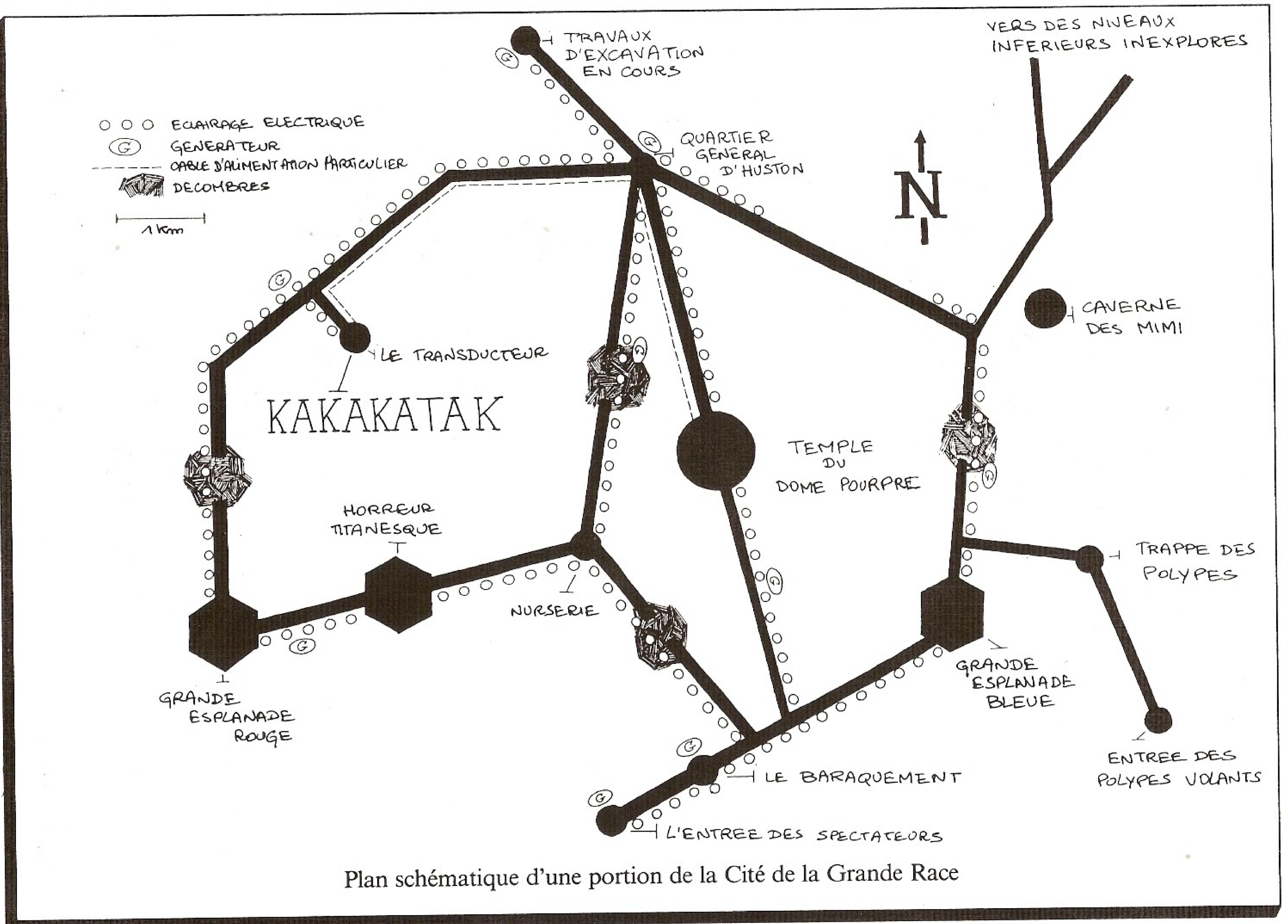
« Power Boy a toujours été différent. Il connaissait tous les secrets du clan avant même qu'on lui en ait dit un seul. Il a dit qu'il était mort trois fois, et qu'il était né trois fois aussi avant de sortir de cette mère. Il a dit qu'il avait eu deux mères ; l'une lui avait appris nos coutumes et l'autre lui avait appris nos secrets. Il savait faire venir les pluies lorsque le plus sage d'entre nous en était incapable...

« Les clans qui sont nos voisins ont dit qu'il était un serviteur de la Grande Mère, et qu'il se montrerait oublieux de nous, et qu'à la fin tout le clan mourrait par sa faute, et avec lui, tous les clans voisins...

« Pour éviter la guerre, nous avons quitté les marais et la mer, et nous avons marché avec le soleil sur notre épaule droite, jusqu'à ce grand endroit nu. Nous ne savons pas pourquoi nous sommes venus ici. Il n'y a que Power Boy qui le sache. Parfois nous avons eu assez à manger, mais le voyage a été dur. Nous avons eu peur, et il y a eu des morts...

« Quand la chasse était mauvaise, et c'était souvent, et quand les femmes ne trouvaient pas grand'chose là où nous marchions, et ça, c'était moins souvent, alors Power Boy criait comme l'émeu ou le wallaby, et si un de ces animaux n'était pas loin, il en appelait un pour qu'il vienne à notre camp. Il lui demandait alors si nous pouvions manger de sa chair, et il promettait que la Grande Mère aurait beaucoup d'estime pour lui s'il faisait ce sacrifice. Parfois la créature sursautait et refusait ; Power Boy la remerciait alors et lui disait qu'elle pouvait partir. Mais parfois aussi elle baissait le cou pour que nous puissions plus facilement faire couler son sang, et Power Boy louait sa beauté et son courage.

« Pour nous, toutes ces merveilles sont naturelles venant de Power Boy, qui a fait de grandes choses. Mais maintenant il dit qu'il doit mourir bientôt, et nous sommes grandement dans l'affliction, car nous ne savons pas si nous pouvons retrouver le chemin de notre territoire. Il dit que l'étang où attendent les esprits de nos nouveaux enfants se trouve quelque part par ici, mais nous ne savons pas si nous pourrons le trouver lorsqu'il sera mort. Nous avons bien peur que nos voisins aient eu raison : tout notre clan va mourir... »



Plan schématique d'une portion de la Cité de la Grande Race

jet de chance pour se déplacer rapidement sur ces débris, faute de quoi le grimpeur prend ID3 points de dommages.

Ne laissez pas s'effacer le sentiment que les ténèbres et le silence qui règnent là semblent n'avoir pas de fin, et que ce lieu est empreint d'un caractère radicalement étranger aux investigateurs. Qui sait ce qui vivait autrefois ici ? Et qui sait ce qui peut bien y vivre encore ?

Le polype volant

Rien n'est plus facile que de rouler ou de dégringoler en bas des pentes abruptes de cet entonnoir de sable et d'arriver en terrain plus horizontal à quelques quinze mètres en contre-bas ; mais une fois là, il s'avère impossible de regrimper le long des parois sableuses qui s'écroulent sous les pas. Si les investigateurs veulent se ménager une voie de retour, il faut qu'ils fixent des cordes à l'un des blocs de pierre qui gisent à proximité. Power Boy dit que les investigateurs voyageront en suivant une direction un peu à l'ouest du nord. Celui des investigateurs qui obtient un jet d'idée réussi relève au compas l'angle décrit par le bras de Power Boy : 335° dans le nord-ouest.

Pour les descriptions générales préalables, reportez-vous au paragraphe précédent. Ici, il n'y a pas d'installation électrique, cependant ; et aucun des sectateurs n'est venu dans cette partie de la ville. La majeure partie du chemin se trouve dégagée et libre de décombres. Sur le sol, la couche de poussière est très épaisse, à l'exception des endroits où commencent soudainement ces effrayantes traces. Les bruits de pas sont étouffés, et un fin voile gris commence à se coller sur les vêtements, les mains et les visages des investigateurs.

Ils se trouvent à des kilomètres sous terre des premières installations électriques des adeptes ; au fur et à mesure qu'ils approchent des lumières, les investigateurs peuvent entendre le vrombissement du moteur d'un des groupes électrogènes dont se servent les sectateurs. Pendant la majeure partie du trajet, ils ne rencontreront pas de difficultés pour suivre le cap compas donné par Power Boy. Il n'y a qu'un obstacle : une trappe ouverte, béant sur les profondeurs du domaine des polypes volants.

Dans l'**Appel de Cthulhu**, le Gardien trouvera presque deux pages d'indications sur ces puissantes créatures ; il lui est vivement recommandé de revoir soigneusement ces données. Les polypes ont le pouvoir d'utiliser la force du vent au combat ; ils ont également la possibilité d'attaquer avec leurs tentacules ; ils peuvent connaître des sorts, et leur rencontre coûte 1D3/1D20 points de SAN.

LE GOUFFRE : A un point crucial de leur progression, les investigateurs arrivent au bord d'un puits insondable d'environ 4,5 m de côté qui leur barre complètement le passage. Les lumières ne permettent pas d'en deviner le fond. Il n'y a aucun moyen de le contourner, bien qu'autrefois des plans inclinés maintenant brisés et des corridors écroulés aient offert de nombreuses issues. La cavité est carrée, avec des côtés réguliers ; manifestement, elle a eu une fonction.

Une grande boîte de faible hauteur repose sur le côté du puits où se trouvent les investigateurs ; elle a approximativement la même taille que son orifice. Quelques minutes d'inspection accordées aux charnières massives fixées au bord du gouffre et aux serrures élaborées d'une conception étrangère suffiront à établir sans ambiguïté que cette boîte est en fait un couvercle destiné à fermer au verrou la gueule du puits, en constituant un pont par le même coup. Il faut une FOR combinée de 60 pour déplacer cette trappe.

Assujettir cette porte en place représente une chance de 75 % de tirer un polype volant des profondeurs ; si le système de verrouillage n'est pas alors fermé, le polype l'ouvrira à la volée. Le verrouillage prend 1D3 minutes : les loquets sont lourds, massifs, conçus pour autre chose que des mains ou des cerveaux humains. Le polype survient en 1D20 minutes. Si les investigateurs sont parvenus à verrouiller à temps la trappe, ils entendent un vacarme hideux de clappements et de succions gargouillantes qui émane du puits...

Lorsque les investigateurs s'approchent de la trappe, il y a 15 % de chances pour qu'un polype s'y trouve. (Cette chance augmente de 5 % chaque fois que les joueurs donnent l'impression au Gardien qu'ils n'ont pas la moindre idée de ce que leur personnages doivent faire !) Faire retentir un bruit fort dans cette zone amène la chance initiale à 25 % ; il en va de même pour les lumières très brillantes (les flasches, par exemple). Enfin, il y a 35 % de chances pour que les investigateurs entendent le sifflement caractéristique des polypes lorsqu'ils se trouvent dans les abords immédiats du gouffre. Le son leur semble provenir de très loin en dessous d'eux.

POLYPES VOLANTS MOYENS

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	48	51	47	47	43
CON	24	25	27	22	30
TAI	52	51	55	48	56
INT	11	14	12	10	15
POU	15	17	16	12	19
DEX	13	14	12	14	13
PVie	38	38	41	35	43

Déplacement 8/12 en volant

Armes : 2D6 Tentacules 85 %, Dommages 1D10 chacun. Vent, spéciale, Dommages 5D6.

Armure : 4 points, plus pouvoir d'invisibilité, plus nature étrangère permettant au polype de ne prendre que des dommages minimums des armes physiques. Les armes enchantées, et des forces comme celles de la chaleur et de l'électricité provoquent des dommages normaux.

Sorts : aucun.

SAN : perte de 1D3/1D20 points de SAN.

NOTES — l'attaque par souffle destructeur du polype est trop complexe pour pouvoir être résumée ici de façon correcte. Reportez-vous à la page 52 du livret de base de l'APPEL DE CTHULHU, paragraphe intitulé « Polypes Volants ».

Au-delà de la trappe, le chemin que suivent les investigateurs s'incline de façon perceptible sur un kilomètre et demi environ. Au fur et à mesure qu'il avancent, ils distinguent dans le lointain une vague lueur — une ampoule électrique isolée. Ils se rapprochent encore, et le martellement d'un moteur à essence leur parvient, étouffé par la distance : c'est celui d'un des générateurs électriques en fonction, qui fournit l'énergie nécessaire à l'éclairage que les sectateurs ont installé sur des dizaines et des dizaines de kilomètres.

Lorsque les investigateurs atteindront une ligne de lumières électriques dont la clarté déchire les ténèbres, il se peut qu'ils choisissent de ne pas se laisser tenter et qu'ils préfèrent errer encore dans cette obscurité sépulcrale. Laissez-les faire... Lorsque leur errance deviendra par trop monotone, vous les ferez buter sur une trappe largement ouverte sur les entrailles d'un des puits des polypes volants. Voilà qui devrait les guérir de leurs envies fantaisistes de promenade dans le noir. Il est en effet important que les investigateurs suivent les lignes électriques, car ce sont elles qui rendront compréhensible cette ville en labyrinthe...

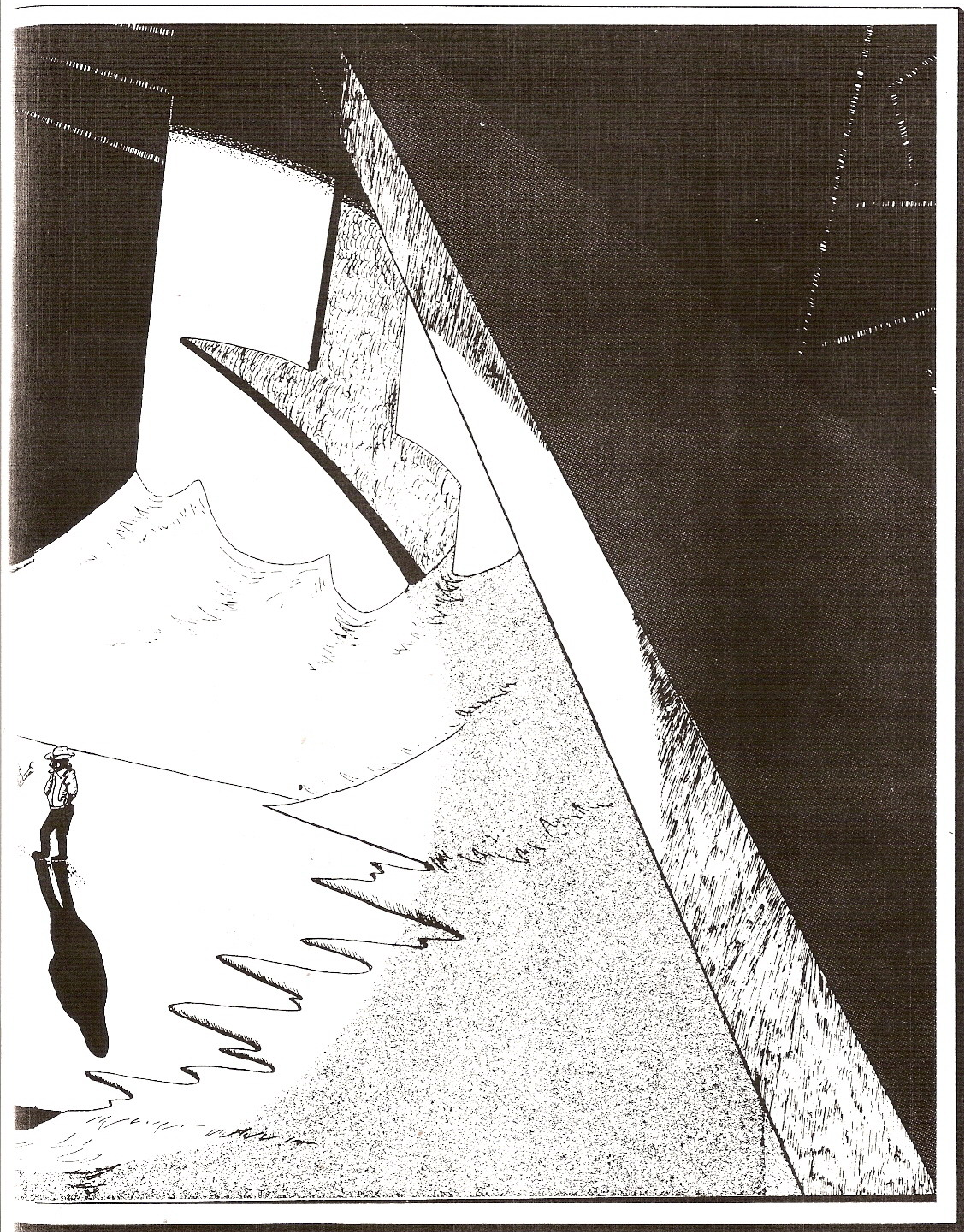
Les lignes d'éclairage électrique

Ce paragraphe vous servira à repérer toutes les lignes de câbles faisant communiquer les points importants de la cité enfouie.

Les lignes électriques se sont étendues à un point tel que Huston a assigné à deux sectateurs la tâche de leur entretien.

Elles sont alimentées par plusieurs générateurs indépendants. Ces générateurs sont symbolisés sur la carte de la cité par de petits cercles portant la lettre G.





Dans la Cité de la Grande Race.

Outre l'immensité, la froideur de la pierre et l'insondable mystère de cette cité, les investigateurs remarquent que de de très nombreux pieds humains ont piétiné dans les deux sens la poussière sous les lignes électriques, mais que pour ainsi dire jamais ces empreintes ne quittent les îlots de lumière en direction de l'opacité des ténèbres infinies qui les cernent. Quatre types de rencontres surviennent de façon régulière le long de ces parcours. Les investigateurs ont toujours la ressource, lorsqu'ils veulent en éviter une, de se dissimuler dans l'ombre.

LE SURVEILLANT DE LA LIGNE : Toutes les douze heures, chaque élément du système d'éclairage électrique de la cité est inspecté par un sectateur. D'ordinaire, il se contente de remplacer les ampoules grillées et de faire le plein des réservoirs d'essence des groupes électrogènes. Chaque jour, un des sept générateurs souterrains est arrêté pendant plusieurs heures pour de l'entretien et des réglages ; le reste du temps, ils fonctionnent en permanence et ne s'arrêtent que lorsqu'ils sont en panne. Le surveillant de la ligne n'est pas entraîné au combat, mais il a une excellente connaissance des portions de la cité dont Huston se sert.

Il est équipé d'une arme inhabituelle, l'arme à foudre ; il s'agit là d'un des innombrables objets qu'a laissé la Grande Race. C'est cette arme (et d'autres du même type) alliée à une certaine discrétion dans leurs activités qui permet aux adeptes d'éviter les interférences avec les polypes volants ; tout au moins tant qu'ils ne font pas de vacarme extraordinaire.

L'ARME A FOUDRE : Modèle B

Comme il est précisé dans le chapitre de l'**Appel de Cthulhu** relatif à la Grande Race, il existe de nombreuses versions de cette arme à foudre. Celle que nous présentons ici, et que nous appellerons Modèle B, est utilisée tout au long de cette aventure.

Un jet d'idée réussi établit que ce dispositif constitue une arme. En dehors de l'expérimentation, il n'existe aucun moyen de déterminer dans quel sens l'assemblage tubulaire fait feu. S'il se trompe dans ses supputations, un investigateur prendra 8D6 points de dommages. De la taille d'une mitraillette, cette arme a une portée de base de 100 mètres, et contient 1D20+3 charges. Ces charges font partie intégrante de l'arme, et ne fonctionnent pas comme des munitions pour un fusil humain. Il faut s'y prendre à deux mains pour tirer avec une arme à foudre ; cependant, la procédure d'emploi n'est pas trop difficile à comprendre. Elle peut tirer un coup de foudre par round, et possède 14 Points de Vie. La chance de base pour s'en servir est de 35 %. Comme pour un fusil, les dommages qu'elle peut causer dépendent de la distance : les dommages seront de 8D6/4D6/1D6 pour les distances respectives de 50/100/200 mètres. Pas d'empalement avec cette arme. Il faudra que le Gardien attribue un numéro individuel aux armes à foudre en service dans cette aventure, afin de pouvoir déterminer par un jet le nombre réel de coups que chacune contient. On ne connaît aucun moyen pour recharger ce modèle d'arme à foudre, mais ce n'est vraiment pas la peine d'aller le raconter aux joueurs.

L'ÉQUIPE DE TRAVAIL : Un groupe constitué par 10 travailleurs complètement hallucinés et 2 sectateurs effectue un trajet quotidien entre le quartier général et le site du chantier, là où Huston a ordonné qu'on procède à des excavations afin de localiser certains appareils de la Grande Race. Les ouvriers avancent comme des automates : rien ne peut attirer leur attention ou simplement leur curiosité. Ils répondront par contre à des ordres s'ils sont formulés d'une voix ferme. Les sectateurs ne sont pas armés, mais ils portent des fouets en fil métallique afin de pouvoir distribuer les punitions à leur guise.

LES DÉCOMBRES : En quatre endroits la carte mentionne des éboulements majeurs encombrant les voies. Ces zones sont délicates et dangereuses à traverser ; les investigateurs qui manquent leurs jets en Grimper subissent 1D3 points de dommages : chutes, entorses, contusions et autres réjouissances les attendent. Le pire étant que ceux qui prennent des dommages font également du bruit...

LES GÉNÉRATEURS : Ce sont des moteurs qui mettent en rotation un volant magnétique et créent ainsi un champ électrique. Quelques caisses contenant des pièces de rechange et des outils sont entreposées à proximité. Un peu plus loin sont empilés des fûts de vingt litres d'essence, pleins pour la plupart. Les vapeurs d'essence se répandent autour de cet endroit jusqu'à un kilomètre de distance, portées par cet air mort. Arrêter un générateur par inadvertance constitue la façon la plus sûre et la plus rapide de faire venir sur les lieux un surveillant de la ligne. Il est équipé d'une torche électrique et d'un casque de mineur avec lampe frontale.

La caverne des Mimis

Les investigateurs ne pourront s'y rendre que s'ils ont déjà eu auparavant une rencontre avec un Mimi.

La caverne mesure environ quinze mètres de diamètre, et n'a aucune issue vers le dehors. Ses parois et son plafond luisent doucement. La seule façon d'y entrer ou d'en sortir, c'est de bénéficier des bonnes grâces d'un Mimi. A moins que l'on n'ait recours à la pioche, à la pelle et à la dynamite. Dans la caverne, les quinze Mimis regardent intensément les investigateurs. Ils attendent que ces derniers prennent la parole, puis un orateur leur répond en écrivant sur le sol ou sur les parois.

Ils souhaitent que les investigateurs anéantissent les Vents Vivants (ils désignent ainsi les polypes volants). Les Mimis sont très vulnérables au vent... Ils ne portent aucun intérêt aux sectateurs, aux membres de la Grande Race, ou même à Nyarlathotep. Ils n'offrent aucune information, aucune récompense, mais il n'existe aucune sortie apparente pour quitter leur caverne.

Si les investigateurs acceptent la demande, un Mimi s'avance vers une paroi, l'ouvre d'un geste du doigt, et les conduit (avec les mêmes phénomènes de désorientation et de coloration des objets que lorsque le Mimi a introduit les investigateurs dans cette caverne) à la trappe des polypes volants, près de l'entrée des sectateurs. En 1D10+1 minutes un polype sort de l'ouverture béante. Les investigateurs sont seuls : à moins qu'ils ne veuillent tenter de fermer la trappe, la meilleure option qu'ils puissent prendre est de s'enfuir à toutes jambes. Les Mimis ne font pas mine de se venger, mais ils pourchasseront les investigateurs et tenteront de les tuer si ces derniers parviennent à pénétrer dans le Temps du Rêve (ou même dans les Contrées du Rêve).

Si les investigateurs répondent par la négative à la requête des Mimis, ceux-ci leur offrent de la nourriture et des boissons. Ceux qui en acceptent se métamorphosent en Mimis en 1D3 heures ; le processus est irréversible. Ceux qui repoussent les aliments se voient proposer des plaisirs sexuels (les femmes Mimis sont un peu moins émaciées que leurs compagnons et arborent de bien jolis seins). Ceux qui se laissent tenter se transforment en Mimis en 1D3 heures ; le processus est irréversible. Ceux qui deviennent des Mimis sortent de la campagne ; relevez leurs feuilles de personnages, ou détruisez-les.

Ceux qui repoussent toutes les tentations sont abandonnés dans la caverne par ses occupants, qui ouvrent tout simplement des fissures dans les murs avec leurs doigts, s'y glissent et les referment dans leur dos. Si les investigateurs tentent de frapper sur l'un des murs rocheux, ils découvrent un endroit qui sonne creux. Il faudra 1D20 heures humaines pour défoncer la paroi (et trois fois plus longtemps si aucun d'entre eux n'a d'outil convenable pour effectuer ce travail : masse, burin, etc.) ; ils débouchent alors dans le sous-sol d'un des bâtiments de la cité. Il faudra encore 1D10+2 heures pour que le groupe parvienne en trébuchant dans l'obscurité


Le signe du Mimi.

à trouver une ligne de lumières électriques... Cette jonction s'opère à l'intersection entre la ligne électrique la plus à l'est et l'artère qui passe à proximité de la caverne des Mimis et s'enfonce vers des niveaux inférieurs et qui n'ont pas encore fait l'objet de fouilles.

Si les investigateurs attaquent les Mimis, ils constatent que ces derniers esquivent avec aisance et que leurs Pouvoirs considérables défléchissent la majeure partie des sorts de magie que les investigateurs pourraient déployer.

Les Mimis alors les subjuguent, puis dévorent la chair du visage d'un investigateur pris au hasard, tout en le laissant en vie. Cet investigateur perd 1D100 points de SAN, son APP tombe à 1 ; il n'est plus qu'une figure d'horreur contrainte à cacher sa misère derrière un masque ou des bandages pour ne pas choquer ses frères humains... Les autres investigateurs témoins de cette scène hideuse perdent 1/1D8 points de SAN.

UN MIMI

FOR 50 CON s.o. TAI 19 DEX 20 POU 30
PVie s.o Déplacement 20

arme	*attaque*	*dommages*
Lance Enchantée	125 %	Spéciaux

Armure : invulnérable aux armes physiques.

NOTES — Les Mimis redoutent les vents forts, en particulier ceux que suscitent les polypes volants, car leur souffle brise leurs cous graciles. Lorsqu'une lance de Mimi touche son but, elle détermine une attaque POU contre POU (en prenant le POU du Mimi). Si c'est le Mimi qui l'emporte, la victime meurt sur-le-champ. Dans le cas contraire, la victime n'est que comateuse pendant 1D6 mois.
•Tous les Mimis, hommes et femmes, ont des pourcentages identiques ; la seule différence est que les femmes semblent plus humaines que leurs compagnons, plus émaciés.

Les grandes esplanades

Dans la partie infime de la Cité de la Grande Race explorée par les sectateurs et qui apparaît sur la carte schématique, il existe deux « grandes esplanades ». Sur cette carte sont portés quatre lieux fonctionnant en auto-alimentation énergétique ; les esplanades figurent parmi eux. Ce sont des salles octogonales aux dimensions vertigineuses ; leurs parois et leur plafond n'ont pas de caractère particulier, mais leur sol, par contre, irradie une douce lumière : bleue pour l'esplanade est, rouge pour celle de l'ouest. On ne connaît pas leurs finalités. Chacune mesure environ huit cents mètres de diamètre.

Etant donné que ces endroits possèdent leur propre système d'éclairage, les sectateurs n'ont pas pris la peine de suspendre des ampoules électriques au-dessus de leurs sols lumineux.

Le Temple du Dome Pourpre

Cette merveille a traversé pratiquement intacte une centaine de millions d'années. Son diamètre atteint 600 mètres... La majeure partie de l'édifice est enterrée, et donc n'est pas visible de l'extérieur ; de l'intérieur, c'est un hémisphère parfait, dans lequel on pénètre par de nombreuses arches percées à espacements réguliers. Toujours à l'intérieur, la base de l'hémisphère est un dallage de pierre grise. Au centre de ce sol se trouve un second hémisphère qui palpite et émet une violente lumière pourpre ; son diamètre est de cent cinquante mètres. Il lui arrive de bouger de telle façon qu'il semble doué de vie.

La fonction de cet hémisphère pourpre est obscure. Huston est convaincu qu'il s'agit d'une source d'énergie profonde, branchée aussi bien sur notre dimension que sur d'autres, totalement étrangères. Il a tiré des lignes de tension entre le dome violet et son Transducteur. (Pour en savoir plus sur ce dernier dispositif, voir les paragraphes « Le Quartier Général d'Huston » et « La Chambre de Kakakatak ».)

Par la même arche qui a permis aux investigateurs d'en-

trer, du sable a pénétré sous la coupole. Il en émerge des ossements rongés : un fémur et un fragment de crâne humains.

Un bloc de pierre d'un mètre de hauteur a été érigé à côté du dome violacé. Manifestement, ce n'est que récemment qu'il a été traîné depuis l'extérieur de l'édifice. Sa surface est maculée de tâches sombres, ainsi que les pierres du dallage qui l'entourent. Sur le sol demeurent les restes d'un feu : cendres et charbon de bois. Derrière cet autel sacrificiel, se dresse une statue de Nyarlathotep de huit mètres de hauteur ; il est représenté sous sa forme noire et ailée, et il est flanqué de deux rangées de représentations d'autres dieux qui s'incurvent légèrement de part et d'autre de l'hémisphère pourpre. Parmi ces dernières, figurent Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth la Porte, Zoth-Ommog, Cthugha et Shub-Niggurath.

En soi, cet assemblage est suffisamment horrible pour provoquer une perte de 1/1D10 points de SAN. Mais chacune des statues est en outre un conducteur d'énergie vitale. Lorsqu'un être vivant entre en contact avec l'une d'elles, il perd 1D3 points de POU. Un jet de résistance POU contre POU est possible : chacune des effigies a un POU de 1D20+10 à elle seule. Le POU ainsi ponctionné est reporté sur la divinité représentée, en vue d'utilisations innommables ; mais il faut d'abord que la statue de Nyarlathotep ait été touchée pour que les autres soient activées ; faute de quoi, ces dernières se contenteront de drainer des points de POU, sans les transmettre à la divinité à laquelle elles se rattachent. Nyarlathotep est le Messager.

Toutes les statues sont sculptées dans la pierre ; chacune pèse largement plus d'une tonne.

LES TROIS GARDIENS : Trois choses ressemblant à des chauves-souris et plus petites que la statue de Nyarlathotep la flanquent sur sa gauche, sur sa droite et dans son dos. Leur forme noire évoque un croisement de crapaud et de chauve-souris ; leurs ailes relâchées sont curieusement fripées, et leurs têtes n'ont ni yeux ni bouche.

Pendant les cérémonies, ces hideuses créatures sont les servants de Nyarlathotep dans le sanctuaire ; ils veillent à ce qu'il reçoive bien la part du lion au cours des sacrifices.

Lorsque le temple est vide, ils font office de gardiens de la place. Ils commencent à s'animer dès que quelqu'un pénètre sous le grand dôme ; le processus prend 1D20+5 minutes pour chacun d'entre eux. A n'importe quel moment, ils peuvent être désactivés pour peu que l'on adresse quelque salut servile à Nyarlathotep (ex : « Hail Nyarlathotep ! » ou encore « Vive Nyarlathotep ! » etc.). Un jet réussi en Mythe de Cthulhu suggèrera à l'investigateur ce qu'il doit dire, mais il doit trouver tout seul l'idée de ce salut salvateur. Si les investigateurs quittent le temple avant qu'un des gardiens au moins ne soit animé, tous les trois se désactivent.

GARDIENS DE LA CHAUVE-SOURIS DES SABLES

	Un	*Deux*	*Trois*
FOR	32	35	38
CON	44	36	40
TAI	24	24	24
INT	3	4	2
POU	10	12	14
DEX	12	8	10
PVie	34	30	32

Déplacement 6/12 en volant (peut transporter une personne dont la TAI n'excède pas 1/4 de la FOR du monstre).

arme	*attaque*	*dommages*
Etreinte	40 %	spéciaux
Drainage	100 %	1D3+provoquer hémorragie

SAN : 1/1D6.

NOTES — Ces forces du mal n'ont guère d'intelligence, mais elles sont tenaces. Lorsqu'elles parviennent à s'emparer d'une victime, soit elles la pressent contre la statue de Nyarlathotep, soit elles l'enveloppent de leurs immenses ailes velues et drainent elles-mêmes tout son suc. Lors de l'attaque par Drainage, d'innombrables petites projections ressemblant à des aiguilles jaillissent des ailes ; elles se fichent dans le corps de la victime et drainent tous sès fluides, infligeant 1D3 points de dommages et abaissant à 1 point le pourcentage le plus important de la victime (FOR, CON, etc.).

Si les investigateurs pénètrent dans le temple alors qu'il est vacant, et que l'un d'entre eux touche à une statue autre que celle de Nyarlathotep, la statue lui ponctionne 1D3 points de POU ; mais en outre, les gardiens sont immédiatement activés. Ils se saisissent du malheureux, et le pressent contre Nyarlathotep jusqu'à ce qu'il meure, tout son POU épuisé. Si la victime touche d'abord la statue de Nyarlathotep, elle perd toujours 1D3 points de POU, mais elle peut ensuite s'en aller...

Si les investigateurs ne touchent à aucune des statues, mais qu'ils restent suffisamment longtemps pour qu'un des gardiens s'anime, voire les trois, ces derniers tentent de capturer un des personnages chacun, et le pressent contre l'effigie de Nyarlathotep jusqu'à ce qu'il expire. Si ses compagnons s'attardent, les gardiens s'emparent de nouvelles victimes. Il y a suffisamment de place autour de la statue pour que les trois gardiens pressent simultanément trois victimes. Les monstres ne poursuivront cependant pas les investigateurs au-delà des murs du temple.

Les gardiens sont des dons de Nyarlathotep à un adorateur apprécié. Ils ont été fort utiles lors des raids sur les camps aborigènes pour les sacrifices. Huston a tenté quelque temps de les utiliser pour la surveillance aérienne, mais les résultats n'ont guère été concluants. Ces choses sont trop stupides pour comprendre la signification de la plupart de ce qu'ils voient. Huston a décidé à présent d'expérimenter leur capacité à transporter des sectateurs de petite taille dans les airs. Si l'idée plaît au Gardien, les investigateurs pourraient être témoins d'essais de ce type lorsqu'ils se trouvent au camp de Jeremy Grogan, ou pendant la nuit où ils attendent Power Boy.

LES RITUELS DU CULTE : Le dôme pourpre est le temple local, le foyer des activités cultuelles. En gros, les rituels se répartissent entre les célébrations hebdomadaires et trimestrielles des pouvoirs ténébreux.

- Au cours des rituels hebdomadaires, les sectateurs allument un petit feu à même le sol du temple près de l'autel (la pierre sacrificielle). Pendant qu'ils chantent et s'assemblent en cercle autour du brasier, des milliers de chauves-souris volent en une ronde infernale au-dessus de leurs têtes. Le nombre de victimes immolées n'excède pas 1D3. Chacune d'entre elles est contrainte à courir au milieu d'une haie d'adeptes nus armés chacun d'une massue cultuelle et d'un fléau. De ces fléaux dégoutte une substance brune et gluante fraîchement élaborée.

Cette substance a une virulence de 17, qui entre en compétition avec la CON de la victime. Sous son effet, cette dernière commence presque instantanément à enfler et à noircir, et la mort survient en 1D4 jours. Le sérum antirabique a 50 % de chances de la sauver. D'ordinaire, la victime survit à la flagellation ; elle est ensuite entraînée vers la statue de Nyarlathotep contre laquelle on l'attache ; son POU s'épuise alors progressivement, pendant qu'elle se tord, en proie à d'atroces souffrances causées par la potion qui a pénétré son corps par les plaies qu'ont pratiquées les fléaux.

D'ordinaire, la cérémonie hebdomadaire est présidée par un acolyte, bien qu'à l'occasion Huston se produise lui-même lors du spectacle. L'assistance est composée de 1D10+20 adeptes. Voir ce cérémonial coûte 0/1D3 points de SAN.

- Au cours des rituels trimestriels, c'est la Chauve-Souris des Sables en personne qui est invoquée et qui apparaît. Huston orchestre la cérémonie dans l'obscurité la plus absolue, afin de préserver cet aspect de Nyarlathotep. Mais la force psy-

chique de la Chauve-Souris, exacerbée par les tortures rituelles et les incantations fanatiques, permet à tous ceux qui assistent à la célébration d'en avoir une vision claire, en dépit de l'absence totale de lumière. Cette sensation insolite — cette bizarre vision-qui-n'est-pas-la-vue — fait perdre aux investigateurs 1/1D6 points de SAN.

Le nombre de victimes immolées aux statues peut aller jusqu'à 1D10+9 ; il y en a au moins une de liée à chaque effigie. Chaque fois elles subissent le supplice de la haie, comme lors des cérémonies hebdomadaires. De plus, un nombre égal de victimes de sexe féminin subissent les derniers outrages, d'abord de la part des gardiens, ensuite de la part des sectateurs. Les quelques enfants qui ont pu naître, fruits de ces viols atroces, ne sont que de monstrueux hybrides, représentant un danger même pour Huston. Ils sont enfermés dans la Nursery, un autre endroit porté sur la carte. On conçoit aisément que ces horreurs aient rendues folles la plupart des victimes féminines ; dans beaucoup de cas, les naissances qui en résultent sont si difficiles que la mère n'y survit pas. Voir cette cérémonie coûte 1D3/2D6 points de SAN.

LE PÈRE DE TOUTES LES CHAUVES-SOURIS

Description : Sous cette forme, Nyarlathotep ressemble assez vaguement à une chauve-souris gigantesque. Le seul trait que l'on distingue de son visage est un œil trilobé, unique et brûlant. Lorsqu'il plane dans les cieux, de fins tentacules se tordent sous ses ailes membraneuses, et il laisse dans son sillage une traîne vaporeuse de bulles protoplasmiques exubérantes. Cette piste serpentine et vivante perd de son épaisseur au fur et à mesure que l'horreur volante s'éloigne, mais elle demeure au moins une minute. La forme de Nyarlathotep dont il est question ici n'est qu'à demi matérielle ; il peut voler à travers des objets solides si besoin est, tout en ayant également la possibilité de les manipuler.

Notes : Cette forme de Nyarlathotep porte également les noms de Celui Qui Fuit La Lumière, et Celui Qui Hante Les Ténèbres. Les Fungi de Yuggoth le connaissent bien... Il ne peut supporter que des clartés extrêmement faibles, comme celle des étoiles, et manifestement, il est ainsi mieux adapté à l'espace extérieur qu'à la Terre. L'éclat des lampes à arc ou à soudure cause des dommages à cette horreur — un flash puissant dardé avec persistance sur le monstre provoque 1D6 points de dommages. Une simple bougie tenue en l'air cause un point de dommages à chaque round où la Chauve-Souris passe dans son aura de lumière... Une torche électrique lui inflige 1D6 points de dommages, des phares d'automobiles ou des éclairages de rue 3D6 points, et ainsi de suite. Au gardien d'apprécier l'intensité d'une source lumineuse. La lumière du plein jour cause 10D6 points de dommages par round (celle de la lune, 2D6). Une lumière continue aboutit de fait à la dissolution de l'horreur ; cette dernière se désintègre dans le néant jusqu'à sa prochaine invocation. Cependant, les sources lumineuses qui ne durent qu'un temps très bref ne lui font pas de mal, même si leur intensité est importante (ex : la foudre ou les flashes photographiques).

Sa force psychique est telle que les humains ordinaires qui se trouvent dans sa sphère d'influence reçoivent le talent monstrueux de voir dans les ténèbres, l'infâme vision-qui-n'est-pas-la-vue. Cette capacité, bien qu'elle puisse s'avérer parfois utile, coûte à tous les humains sains d'esprit 1/1D6 points de SAN, car elle leur confère également la possibilité d'entrevoir une perception de l'univers qui n'est pas de ce monde. Les humains ordinairement affligés de cécité peuvent bénéficier de cette vision, car elle ne passe pas par les globes oculaires.

Lors d'une attaque, le Père de Toutes les Chauves-Souris peut descendre en piqué et projeter un ou plusieurs de ses tentacules. Chacune des cibles potentielles qui se trouvent comprises dans les 15 mètres que balaye son envergure peut être attaquée par un tentacule. Celle qui est touchée reçoit un choc terrifiant (électrique ?) ou une brûlure, prenant 1D3 points de dommages en dépit de toute armure éventuelle. Si la victime survit, elle perd de toutes façons 1D3 points dans sa caractéristique la plus élevée (FOR, CON, etc.). Quant aux infortunés qui se font prendre dans la traînée semi-vivante qui se forme derrière le monstre en vol, ils prennent 1D10 points de dommages pour chaque tour passé dedans.

FOR 70	CON 45	TAI 60	INT 86	POU 100
DEX 19	Déplacement 30	PVie 53		

Armes : Tentacules 60 %, 4D6 points de choc.
Traînée Protoplasmique 100 %, dommages 1D10 *.

Armure : 5 points de peau. Les attaques empalantes n'occasionnent pas de dommages supplémentaires. Les attaques ayant recours à la chaleur, au froid, à l'électricité ou aux radiations n'occasionnent pas de dommages, à moins qu'une lumière n'intervienne dans leur production.

SAN : 1D10/1D100.

La nursery

A l'intérieur d'une vaste zone horizontale, les lumières électriques décrivent un cercle autour de l'orifice d'un puits sombre d'une vingtaine de mètres de profondeur et d'une soixantaine de largeur. Aucune balustrade pour en défendre l'accès. Il s'échappe de ce gouffre des puanteurs, des gémissements, des clameurs et des grognements inspirant des sentiments oscillant entre la nausée et la stupeur. Parmi les cris, des vagissements de bébé humain. Si l'on n'a pas recours à une source de lumière supplémentaire, on n'aperçoit au fond du trou que des vagues et de vagues mouvements. S'approcher de ce puits coûte 1/1D4 points de SAN.

Cette perte augmente considérablement si un investigateur allume une lampe torche. Il aperçoit alors des formes aberrantes, grouillantes, blasphématoires, bulbeuses, dépravées, suppurantes, hideuses, cauchemardesques... Et ces formes sautent et se culbutent et suintent sur le plancher qui les porte. La plupart du temps, les silhouettes ressemblent aux gardiens, mais eux-mêmes sont des simulacres de Nyarlathotep, et beaucoup de ses traits ignobles sont présents chez eux en miniature. Le Gardien peut entrer dans les détails aussi loin que les investigateurs le désirent, cela lui est même recommandé ; mais chaque nouvelle monstruosité qu'ils demanderont à voir leur coûtera un point de SAN. Le puits dans son ensemble coûte 1D4/1D10+1 points de SAN, et le prix pour chaque nouveau monstre est de 1/1D4 points. Il y a 66 monstres au fond du puits.

Si une lampe au magnésium ou toute autre source de lumière supplémentaire est utilisée, le puits vomit un vacarme assourdissant. Les prisonniers croient qu'on vient leur donner à manger...

Voilà où Huston dissimule les fruits de son programme d'hybridation pour lesquels il ne parvient pas à trouver d'usage. Jusqu'à maintenant, d'ailleurs, il n'a obtenu que des échecs ; mais ces horribles faillites sont (indirectement) la progéniture de son dieu, aussi, elles sont sacrées...

L'horreur titanesque

Les investigateurs seront d'abord enclins à penser qu'il s'agit là d'une autre grande esplanade, un peu moins éclairée que les autres. Mais en s'approchant de plus près, ils peuvent voir que ce n'est qu'un immense anneau de pierre au-dessus d'un organisme vivant d'une taille colossale. Sa substance forme une protubérance à l'intérieur de l'anneau, un dôme de très faible courbure. Le reste du corps de la créature doit s'étendre sous la cité — rien ne permet de déterminer dans quelles proportions... Tous ceux qui contemplent l'énormité de cette entité, le palpitement de ses veines et l'ignoble flaccidité de ses chairs, perdent 1/1D20 points de SAN. La créature est inerte. Rien de ce que les investigateurs peuvent faire ne l'incommode sérieusement, elle ne manifeste aucune réaction à leurs activités. Ils peuvent même marcher dessus... Elle est ininflammable.

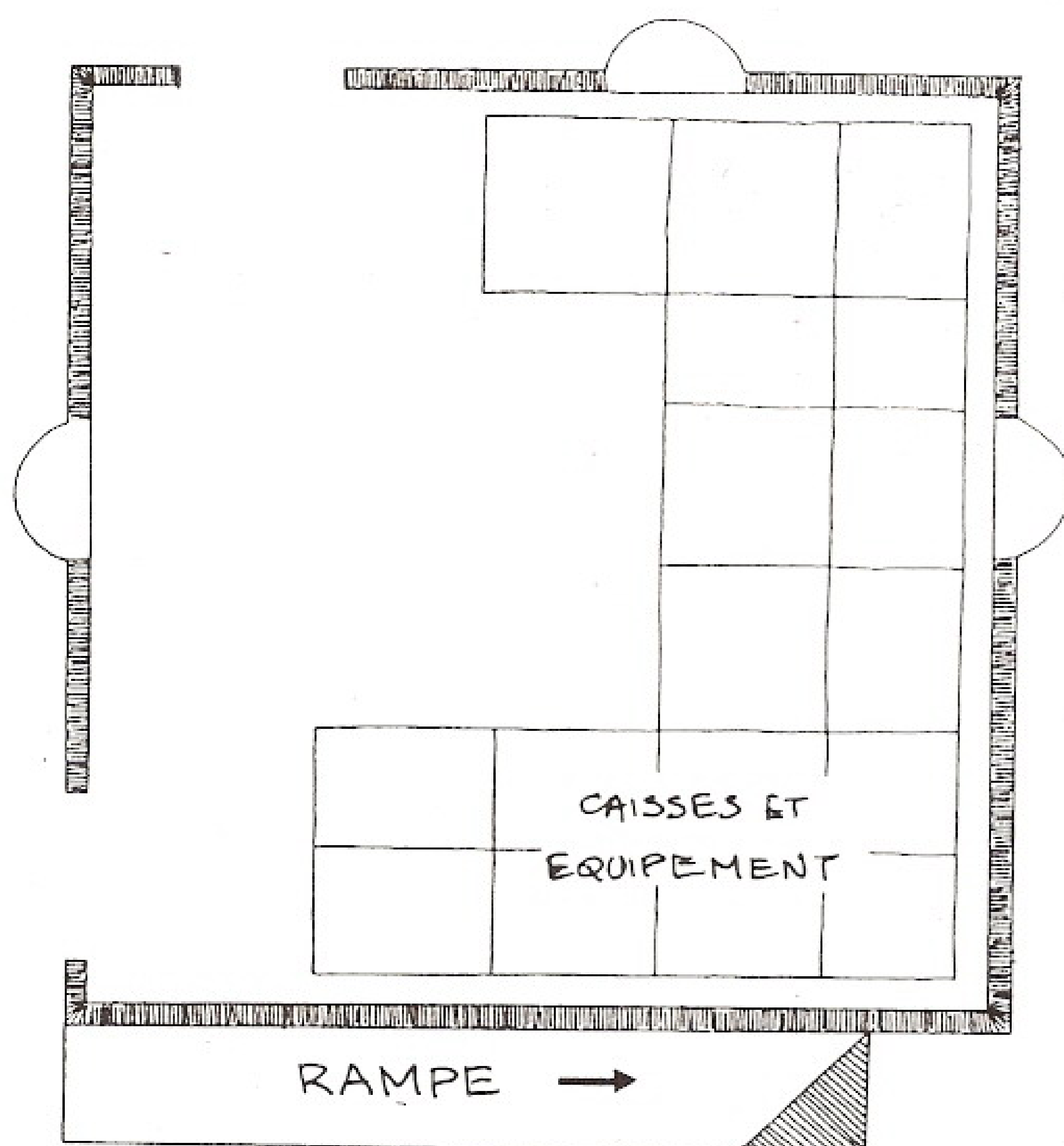
Le quartier général d'Huston

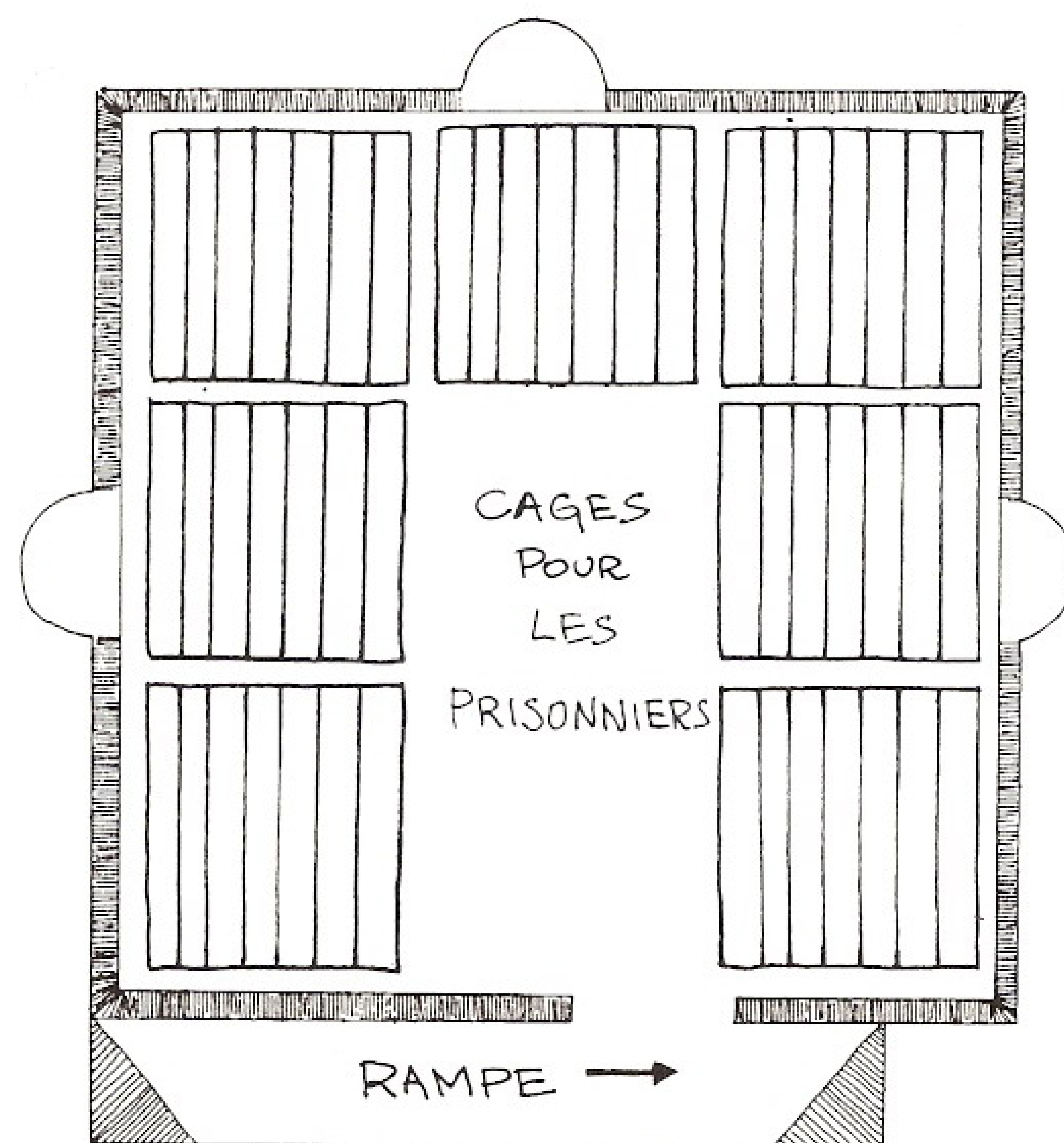
Les lumières conduisent à un endroit comportant trois étages reliés par des plans inclinés. On peut voir de l'extérieur que chacun d'eux est éclairé.

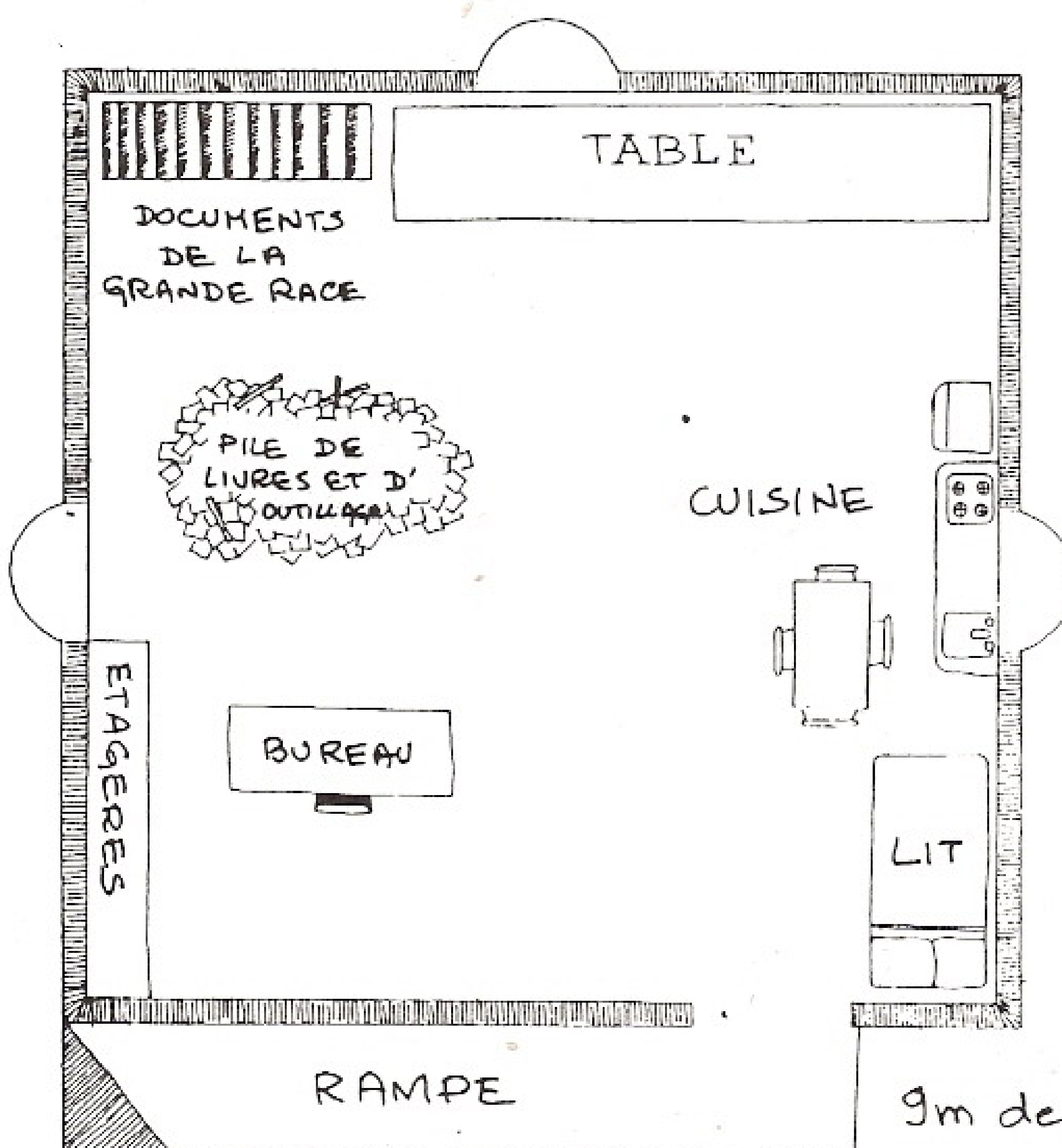
LE QUARTIER GÉNÉRAL D'HUSTON

FENETRES

HAUTEURS DE PLAFOND 4,5 m







9m de DENIVELLATION

LE REZ-DE-CHAUSSÉE : De l'équipement pour le travail minier est entreposé ici : lampes à arc, pelles, pioches, cordes, bois de charpente, palans, pompes, fûts d'essence, générateurs supplémentaires, brouettes, forets et plusieurs lourds chariots électriques pour transporter le matériel. S'ils ont la grâce de réussir un jet en T.O.C., les investigateurs découvrent 48 bâtons de dynamite complets, avec mèches, détonateurs et manuel d'emploi.

S'ils effectuent des recherches systématiques, ils trouvent aussi 3 armes à foudre dans une caisse. Il faut alors que le Gardien les numérote et effectue un jet pour déterminer le nombre de coups que chacune contient réellement, sans oublier qu'une arme à foudre qui n'est pas chargée n'a plus guère d'utilité : elle équivaut alors à une simple massue avec 14 points de vie.

Il se peut que le surveillant de la ligne ait déjà fourni des éclaircissements sur le fonctionnement de l'arme à foudre. Ou bien, si les investigateurs sont parvenus à capturer l'un des garde-chiourme qui flanquent les équipes de travail, que ce brave homme ait donné quelques explications à l'un d'entre eux (moyennant un peu de persuasion). Un jet d'idée établira que cet objet tubulaire est une arme, et montrera comme elle doit fonctionner ; mais pas dans quel sens, les chances pour que ce soit dans une direction ou dans l'autre étant égales. Une intuition erronée, et l'utilisateur reçoit 8D6 points de dommages électriques... Si les investigateurs veulent mener une expérimentation dans des conditions de sécurité satisfaisantes, cela leur prend une heure. Pour plus de détails sur les armes à foudre, voir le paragraphe « Les Lignes d'Eclairage Electrique ».

Il y a 50 % de chances pour que 10 mineurs crétinisés dorment à cet endroit. Ils ont été kidnappés il y a longtemps, dans le cadre d'une autre des machinations sans fin ourdies par Huston. Ils ont subi les effets d'un dispositif de contrôle mental que possède ce dernier, et ils ne fonctionnent plus que comme des zombies vivants. Ils constituent l'équipe de travail déjà mentionnée dans le paragraphe intitulé « Les Lignes d'Eclairage Electrique ».

Ils sont sous la surveillance de deux sectateurs dont les pourcentages figurent ci-dessous. Les mineurs obéissent à quiconque leur donne un ordre, et ils agissent scrupuleusement selon ses instructions. En cas d'ordres conflictuels, ils obtempèrent devant la personne qui détient le POU personnel le plus élevé. Les mineurs sont d'une habileté médiocre aux armes à feu, mais en combat rapproché, leur efficacité devient considérable.

PREMIER MATON BLANC

FOR 12	CON 10	TAI 10	INT 8	POU 10
DEX 13	APP 8	EDU 0	SAN 0	PVie 10

Armes : Poing 55 %, Dommages 1D3.
Etreinte 40 %, Dommages spéciaux.
Massue Cultuelle 20 %, Dommages 1D10.

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

DEUXIÈME MATON BLANC

FOR 14	CON 12	TAI 10	INT 8	POU 13
DEX 12	APP 9	EDU 4	SAN 0	PVie 12

Armes : Poing 65 %, Dommages 1D3.
Etreinte 50 %, Dommages spéciaux.
Fouet 65 %, Dommages 1D3.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10.

Compétences : Grimper 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Se Cacher 50 %, Sauter 45 %, Ecouter 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.

MINEURS DÉCERVELÉS

	Un	*Deux*	*Trois*	*Quatre*	*Cinq*
FOR	12	15	15	14	17
CON	14	12	13	14	15
TAI	14	10	13	12	13
INT	5	4	5	6	4
POU	3	3	3	3	3
DEX	7	7	7	7	7
PVie	14	11	13	13	14

arme	*attaque*	*dommages*
Poing	60 %	1D3+1D4
Etreinte	40 %	spéciaux

Armure : les mineurs sont insensibles à la douleur et aux chocs.

NOTES — les mineurs n'étreignent qu'en vue de s'assurer une prise d'étranglement. Leur poigne provoque 1D3+1D4 points de dommages par round. On peut briser leur étreinte au cours de n'importe quel round par une opposition FOR contre FOR sur la table de résistance.

D'AUTRES MINEURS DÉCERVELÉS

	Six	*Sept*	*Huit*	*Neuf*	*Dix*
FOR	16	17	17	18	18
CON	16	18	17	16	18
TAI	18	16	17	16	18
INT	5	4	5	6	4
POU	3	3	3	3	3
DEX	7	7	7	7	7
PVie	17	17	17	16	18

arme	*attaque*	*dommages*
Poing	65 %	1D3+1D6
Etreinte	60 %	spéciaux

Armure : les mineurs sont insensibles à la douleur et aux chocs.

NOTES — les mineurs n'étreignent qu'en vue de s'assurer une prise d'étranglement. Leur poigne provoque 1D3+1D4 points de Dommages par round. On peut briser leur étreinte au cours de n'importe quel round par une opposition FOR contre FOR sur la table de résistance.

Les mineurs ne manifestent aucune réaction à la présence des investigateurs. Si sur la foi de leurs observations ces derniers ont anticipé correctement la situation, ils sont en mesure d'attaquer les deux sectateurs et de se rendre facilement maîtres du groupe.

LE PREMIER ÉTAGE : Une large rampe ascendante mène aux deux étages supérieurs. Au premier, il n'y a rien d'autre que sept grandes cages cubiques confectionnées avec des rails d'acier sales et rouillés. Les serrures de ces cages sont magnétiques, et sont actionnées par un petit dispositif rectangulaire que Huston conserve dans une de ses poches. Les serrures ont un facteur de résistance de 75, et les barres, de 85.

De nombreux prisonniers sont enfermés dans les cages, et parmi eux beaucoup d'Aborigènes. Un concert de plaintes s'élève lorsque les investigateurs apparaissent. Si Huston se trouve à l'étage supérieur, ce vacarme a 25 % de chances d'attirer son attention. Refaites le jet de chance toutes les quinze minutes, ou bien lorsque les investigateurs se montrent incapables de trouver un moyen pour faire taire ces gens.

Une des cages ne renferme que des femmes enceintes, victimes des cérémonies de procréation trimestrielles. Il y a 10 % de chances pour que l'une d'entre elles soit justement en train d'accoucher : dans l'hypothèse où les investigateurs resteraient à proximité, la vue de la chose verte, reptilienne et verruqueuse qui rampe hors de ses entrailles coûte 1/1D4 points de SAN à chacun d'entre eux.

Toutes ces cages exhalent une épouvantable puanteur due à des causes évidentes. Elles contiennent également chacune un tas d'ignames et autres racines en guise de nourriture, et un petit baril d'eau croupie.

Tous les investigateurs capturés atterrissent dans une de ces cages.

LE DEUXIÈME ÉTAGE : A moins qu'une cérémonie trimestrielle ne soit en cours, il y a 75 % de chances pour qu'Huston s'y trouve.

C'est une vaste pièce, divisée de façon informelle en aires d'activité : vie quotidienne, expérimentation scientifique et étude. Un grand lit assez dur s'étend contre un mur. Non loin de là est installé un coin-cuisine sommaire, équipé à l'électricité. Il y a encore deux grandes tables, et un bureau et des étagères assortis. Des documents de la Grande Race sont empilés contre un autre mur. Ce sont principalement des plans et des formules, d'un caractère trop étranger pour qu'on puisse les déchiffrer, à moins d'avoir une bonne connaissance de la langue qui a servi à les transcrire.

Si Huston se trouve là, il est surpris par l'irruption des investigateurs, mais il se lève courtoisement de son bureau afin de les accueillir. Ce bureau fait face à l'entrée de la pièce, qui n'est masquée que par une lourde tenture. Huston est un homme blond de taille moyenne, vêtu nettement d'une tenue de brousse kaki, et un peu blême, conséquence de ses années de vie souterraine. Il s'informe de la santé des investigateurs, leur offre du thé ou du café, puis s'enquiert poliment du propos de leur visite. Huston, après tout, est un chercheur activement engagé dans des recherches vitales.

Un jet réussi en Trouver Objet Caché établi que la bosse qui soulève certains papiers sur le bureau affecte exactement la forme d'un revolver de calibre 45. Autre présence menaçante pour les investigateurs, une arme à foudre posée au même endroit. Toujours sur le bureau, il y a une coupe cuivrée gravée de runes du Mythe.

Les gestes d'Huston semblent normaux, mais il n'en est pas moins fou, comme le montre un jet réussi en Psychologie. Il estime qu'il est un réaliste, mais ce n'est en fait qu'un mégalomane incapable de résister à la tentation de raconter aux autres comment il compte devenir le maître du monde. Ce serait un bon psychologue sans sa répugnance envers l'humanité et son dégoût pour ses problèmes. Il se flatte d'avoir acquis grâce à son esprit scientifique et à sa culture Jungienne une connaissance des relations symboliques et physiques qu'il est le seul à pouvoir appréhender à un tel niveau. Selon lui, les dieux de la folie allient le symbole ultime à la réalité finale. Pour préserver sa propre image et la réelle puissance de sa relation à Nyarlathotep, Huston tue en toute tranquillité d'esprit ; mais auparavant, il saoûlera les investigateurs avec ses théories sur l'humanité, l'inconscient, et la « Grande Banque de la Mémoire », pour reprendre ses termes.

En bref, Huston a les yeux tournés vers l'avenir, et il attend la venue du jour où un portail pourra être ouvert dans l'espace et dans le temps, permettant à une nuée d'horreurs extraterrestres de regagner à jamais leurs demeures sur la Terre. Mais en dépit de la foi qu'il a en Nyarlathotep, Huston sait que sa propre intelligence, sa ferveur et sa perspicacité n'ont pas leurs pareilles en ce monde. Quelle que soit la réussite de sa participation à la cérémonie, les autres sectateurs qui lui sont inférieurs failliront à assurer leur part et le portail ne s'ouvrira pas...

Dans cette prospective, il a échafaudé un projet dont il attend dans tous les domaines des résultats bien plus fructueux. Ses recherches sur l'inconscient, la pensée, le rêve, et la science du voyage dans le temps de la Grande Race l'ont conduit à construire une machine qu'il estime être à même de pouvoir transformer tout humain de cette planète en un adorateur fanatique des Grands Anciens. Il appelle ce dispositif le Transducteur. Une bonne partie de ce projet s'est concrétisée grâce à l'aide de son captif, Kakakatak. S'il capture un investigateur, Huston trouvera là l'opportunité rêvée de tester sa machine sur un sujet de choix : quelqu'un qui vient du dehors, et qui n'est pas le moins du monde intéressé par l'adoration d'un Dieu Extérieur.

Huston explique volontiers que pour l'être humain, il est vital de dormir. Et en dormant, il lui faut rêver. Ces rêves le rattachent à la fois à sa propre histoire et à l'espèce humaine dans son entier. Un inconscient collectif relie toute l'humanité, élément émotionnel unificateur de cette race tout entière. Huston médite, grâce au dispositif qu'il a mis au point avec Kakakatak, de dévoyer cet inconscient commun dans lequel chaque humain doit se retirer de façon quotidienne ; c'est à l'essence même de l'humanité qu'il projette de s'attaquer, en la refaçonnant à l'image avilie et dépravée de sa propre démence...

Si les investigateurs n'ont pas encore rencontré l'Horreur Titanesque, Huston leur parle de son existence. Cet être étonnant est venu sous la cité bien longtemps après que l'époque de la Grande Race soit révolue. Ce sont peut-être les polypes volants qui l'ont attiré là. A moins que ce ne soit une des nombreuses races douées d'intelligence qui ont fleuri entre la destruction des constructeurs de la cité et l'émergence de l'humanité. Les Aborigènes connaissent quelques vagues légendes au sujet de cette créature ; ils l'appellent Buddai, le vieil homme qui un jour dévorera le monde. Il dort, et dormira encore pendant des éons. Huston n'a ni le pouvoir ni le désir de l'éveiller. Mais il peut s'en servir. Il a fiché dans son corps des électrodes de dix mètres de long afin de détourner un peu de sa puissance et de son intelligence au profit de son grand œuvre, le Transducteur.

Ce dispositif reliera l'esprit de cet être à l'inconscient de l'humanité tout entière. Chaque homme, chaque femme et chaque enfant sur cette planète verra chaque nuit son sommeil occulté par les rêves de l'Horreur Titanesque remodelés par la machiavélique volonté d'Huston. Les instincts fondamentaux de l'humanité : convivialité, compassion, charité et amour seront remplacés par l'opportunisme rampant d'Huston, la traîtrise et la convoitise, ainsi que par les inimaginables émotions de l'Horreur Titanesque. Le savant fou est convaincu qu'en moins d'un mois tous ceux qui vivent sur cette planète auront sombré dans la folie, et se seront pour la plupart convertis au culte de Nyarlathotep.

Si les investigateurs font peser une menace grave sur son ambitieux projet, Huston se rue sur le Transducteur et tente d'activer immédiatement son programme de diffusion à l'échelle planétaire, renonçant aux essais encore prévus. S'il en va ainsi, reportez-vous au paragraphe « Le Transducteur Entre en Fonction » pour les résultats de l'opération.

La construction des dernières pièces de la machine est en cours et s'effectue par le soin de Kakakatak. Le Transducteur en lui-même se trouve dans une salle contiguë à la pièce qu'il occupe ; pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe « La Chambre de Kakakatak ».

LE DISPOSITIF DE CONTROLE MENTAL : Pour peu que l'on parvienne à composer avec Huston, on peut voir deux autres objets intéressants dans son appartement. Le dispositif de contrôle mental est installé dans un coin, sorte de bonnet d'âne sur lequel sont fichés trois fils, au bout desquels se trouvent de petites électrodes triangulaires qui doivent venir se placer sur la tête de la victime, en contact avec des points stratégiques de son scalp. Avec un jet réussi INT contre INT sur la table de résistance, l'opérateur met le dispositif en marche, et impose des blocages mentaux à l'esprit de la victime. Si le jet d'INT est manqué, le processus ne fonctionne pas. Une autre tentative peut être effectuée le lendemain, lorsque l'esprit de la victime s'est rasséréné. Ce dispositif est l'œuvre de la Grande Race ; il servait à l'origine à oblitérer les souvenirs de leur ère qu'auraient pu conserver les esprits humains qu'ils avaient transportés dans le temps.

Huston se sert de cet appareil pour infliger un lavage de cerveau à ses victimes (les dix mineurs ont bénéficié de ce

traitement) et implanter dans leurs esprits les instructions auxquelles ils obéiront désormais. La fonction du dispositif (qui pour la Grande Race équivaut à un ouvre-boîtes) peut être déterminée en moins d'une journée. Une personne perd 1D6 points de SAN chaque fois qu'elle y est soumise.

S'il advient que les investigateurs fassent part à Kakakatak de leur intérêt pour ce dispositif, ce dernier est à même de leur montrer comment inverser ses effets de zombification.

UN MANUSCRIT ÉCRIT À LA MAIN : Un des tiroirs du bureau contient les feuillets d'un document fort volumineux. Ce manuscrit de six cents pages est intitulé : les Dieux de la Réalité. Huston travaille à cet ouvrage depuis bien avant son installation dans la cité enfouie. En voici les premières lignes : « La folie est la marque des dieux, le murmure des anciens secrets, et la main invisible qui fait tourbillonner le monde dans sa course désordonnée. Grâce à elle, mes regards ont porté au-delà du simple rêve et de l'ordonnance des choses, au-delà de l'entêtement de l'enfant et de l'amertume de l'adulte, au-delà même de toutes les analyses dont l'humain est capable... En acceptant la folie, j'ai accepté les dieux et les dieux en retour m'ont comblé de leurs dons... » Il faut quatre heures pour lire le manuscrit in extenso ; au vu de ce qu'il véhicule sur la perception humaine et sur la nature du réel, on y perd 1D3/1D8 points de SAN. Huston démontre en effet que les choses sont bien plus relatives que n'ose l'imaginer tout humain sain d'esprit ; il y a bien des domaines que les hommes se sont interdits de voir...

Si cette aventure fait suite aux Masques de Nyarlathotep, le manuscrit mentionne des endroits tels que l'île du Dragon Gris et la Montagne du Vent Noir ; il décrit en outre par le menu ce que Huston doit faire le 14 janvier 1926, en temps de Greenwitch, à des heures bien précises. Mais il sera plus important pour cette aventure de lire ce qu'il dit au sujet du dispositif de contrôle mental et de son fonctionnement ; des armes à foudre (sans préciser toutefois qu'elles ne contiennent qu'un nombre limité de coups de foudre et ne peuvent être rechargées) ; de la façon dont les dites armes peuvent contrôler, voire tuer les polypes volants ; de l'expédition de Kakakatak dans le futur avec l'aide de Nyarlathotep ; enfin, du Transducteur, avec force explications sur cet appareil et sur le rêve caressé par Huston de faire déchoir l'inconscient collectif de la race humaine.

Ce manuscrit constitue en somme un inestimable manuel d'initiation aux intentions d'Huston et à ses capacités...

Les sorts de Robert Huston

Parmi ceux que connaît Huston, quatre sorts ne sont pas exposés dans les règles de l'**Appel de Cthulhu.**

DOMINATION

Ce sort requiert 1 Point de Magie et 1 point de SAN. L'effet est immédiat. Confronter le POU du lanceur de sort à celui de sa victime sur la Table de Résistance (et non les Points de Magie). Si le sorcier réussit son jet de dé, la victime exécute les ordres qu'il lui donne pendant la durée du round suivant. Le sortilège n'affecte qu'une victime à la fois, et il y a un rayon d'action de 10 mètres maximum. Le lanceur de sort peut en user autant de fois qu'il l'estime possible, pouvant ainsi garder la victime sous son contrôle durant plusieurs minutes. A chaque fois que l'on relance le sort, cela requiert un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance, et la perte d'1 point de SAN et d'1 point de Magie. Relancer le sort ne prend qu'un instant, et on peut donner des ordres durant le même round. On ne peut lancer ce sort qu'une fois par round.

Les ordres donnés à la victime doivent lui être intelligibles et ils ne doivent pas contrarier sa nature profonde (par exemple, l'ordre de tuer un ami ou de se suicider ne sera pas obéi) ; sinon, l'effet du sortilège s'interrompt, et dans ce cas, on doit le relancer avec succès pour en renouveler l'effet.

DESTRUCTION DE L'ESPRIT

Ce sort coûte 1D3 points de SAN et 10 points de Magie à son utilisateur. Celui-ci doit opposer victorieusement ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. La victime doit se trouver en vue du lanceur du sort, et à une distance maximale de 30 mètre. Elle perd 1D4 points de SAN et devient folle, comme si elle avait subi un terrible choc (autrement dit, comme si elle avait perdu 5 points de SAN ou plus, et réussi un jet d'Idée). Elle est ainsi affectée pendant une durée égale à 20 — INT heures, durée à l'issue de laquelle elle guérit naturellement.

ENVOYER DES RÊVES

Ce sort coûte 1D3 points de SAN et un nombre indéfini de Points de Magie. Celui qui le jette doit utiliser une coupe spéciale faite « du cuivre de l'au-delà », un métal extraterrestre. Elle est gravée de runes particulières et remplie d'herbes spéciales humectées d'une goutte de sang du lanceur du sort. On enflamme ces herbe. Alors qu'une fumée surnaturelle verdâtre s'élève, le sorcier se concentre et lance des Points de Magie dans le sortilège. Ces Points de Magie qui stimulent le sort sont confrontés aux Points de Magie de la cible et un jet de dé sur la Table de Résistance détermine le vainqueur. Ce sort est prolongé de deux minutes pour chaque Point de Magie investi.

La victime doit être endormie et se trouver à moins de 30 km du lanceur de sort. Les rêves que la victime fait sont au choix du lanceur, mais une des utilisations courantes de ce sortilège est d'envoyer des visions de certaines entités du Mythe afin de diminuer la Santé Mentale de la victime. La perte de points de SAN pour ces visions est de 1/10e (les décimales étant arrondies au chiffre supérieur) des pertes normales. Une vision en rêve d'Azathoth, par exemple, coûte un point de SAN si le jet de Santé Mentale est réussi, et 1D10 points de SAN s'il est manqué. Le sorcier n'a pas le droit d'envoyer une vision d'un dieu qu'il n'ait pas déjà vu lui-même. On ne peut pas, par l'intermédiaire de ce sortilège, transmettre des ordres ou des souhaits, ni hypnotiser le dormeur, qui sait seulement qu'il est en train de faire d'étranges rêves.

N'importe quel bon herboriste peut fournir le mélange des herbes, mais la coupe faite en « cuivre de l'au-delà » est d'un alliage très spécial. (On trouve rarement de cet alliage mystérieux sur la terre.)

PIÈGE TEMPOREL

Ce sort coûte 100 Points de Magie, 1D6 points de POU et 1D8 points de SAN. Le rituel nécessite deux heures de méditation ininterrompue, et une quantité généreuse de sang humain. Pour pouvoir lancer ce sort, le sorcier doit être à même de visualiser sa proie dans son environnement normal. Ce qui implique, dans le cas de créatures venues du passé ou du futur, que le lanceur de sort ait accès à un dispositif lui permettant de voir dans ces dimensions temporelles avant de pouvoir établir le sortilège. Le piège ne fonctionne que dans un sens ; les créatures prisonnières ne peuvent retourner dans leur propre temps. Le lanceur de sort ne peut se projeter lui-même dans le temps.

Lorsque le rituel est achevé, effectuez un jet sur la table de résistance en opposant le POU du lanceur à celui de la victime. Si le jet est réussi, la créature piégée se matérialise en un point quelconque situé dans un rayon de huit kilomètres autour du lanceur, mais toujours sur la surface terrestre et à un endroit qui ne lui nuit pas. A partir de cet instant, elle est libre et fonctionne normalement, bien qu'elle soit piégée dans le temps. Il se peut bien sûr que des créatures nécessitant des atmosphères différentes de la nôtre ou d'autres conditions meurent avant même d'avoir pu reprendre leurs esprits. On ne peut prendre ainsi au piège qu'une créature par round.

Ce sortilège n'agit qu'à travers le temps, et non dans d'autres dimensions. Des êtres divins ou d'essence divine peuvent se froisser devant les invocations, et foudroyer sur-le-champ le lanceur de sort. Mais là, nous sortons du sujet.

DR ROBERT HUSTON

FOR 10	CON 15	TAI 12	INT 18	POU 35
DEX 13	APP 14	EDU 18	SAN 0	PVie 14

Armes : Poing 30 %, Dommages 1D3.
Revolver Calibre 45, Dommages 1D10+2.
Arme à Foudre 40 %, Dommages 8D6/4D6/1D6.
Massue Cultuelle 25 %, Dommages 1D10.

Compétences : Anthropologie 40 %, Archéologie 25 %, Astronomie 15 %, Marchandage 30 %, Chimie 15 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Discussion 30 %, Conduire Automobile 30 %, Electricité 50 %, Baratin 40 %, Premiers Secours 35 %, Géologie 25 %, Bibliothèque 60 %, Ecouter 30 %, Mécanique 40 %, Psychanalyse 35 %, Psychologie 50 %, Lire la langue de la Grande Race 40 %, Discrétion 30 %, Parler le Pidgin 45 %, Trouver Objet Caché 50 %, Soigner Maladie 25 %.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Contacter Cthulhu, Contacter un Polype Volant, Contacter Nyarlathotep, Domination, Destruction de l'Esprit, Envoyer des Rêves, Invoquer une Horreur Chasseresse, Piège Temporel.

Les nouveaux travaux d'excavation

Lorsqu'ils ne sont pas occupés à se reposer dans le quartier général d'Huston, les mineurs travaillent ici. Il y a 10 % de chances pour que Huston se trouve sur les lieux lorsque les mineurs s'activent. Ces malheureux zombis s'efforcent de percer un tunnel au sein d'une montagne de sable et de décombres cyclopéens. De patients travaux d'excavation ont pratiquement eu raison de l'obstacle naturel. Munis d'une lampe torche et d'un jet réussi en Trouver Objet Caché, ceux qui se risquent dans le tunnel grossièrement étayé peuvent voir au-travers d'un trou de la taille de leur tête : de l'autre côté s'étend un vaste laboratoire rempli d'objets étranges, livré au désordre et à la poussière, mais pratiquement intact.

La chambre de Kakakatak

En suivant la ligne d'éclairage électrique, on pénètre dans une succession de salles de pierre grise, décorées des indéchiffrables symboles de la Grande Race. Seules les trois dernières sont occupées dans l'édifice.

LA PREMIÈRE SALLE : Le chapelet d'ampoules électriques débouche sur une pièce violemment éclairée d'environ six mètres de côté. Des caisses voisinent avec des pièces détachées, en un indescriptible bric-à-brac. Un jet réussi en Electricité montre aux investigateurs que ce matériel est pour la plupart soit d'une facture terrienne très moderne, soit d'une conception totalement étrangère. Dans ce dernier cas, il s'agit bien sûr en grande partie d'équipement exhumé de la cité enfouie ; quant au matériel terrien, il provient pour beaucoup de Grande-Bretagne et d'Allemagne, et a été importé ici à grands frais. Mais presque tout cet équipement reste énigmatique pour les investigateurs, hormis quelques articles courants, comme des transformateurs, du câble de diverses sections, des boîtes de jonction et des fusibles, ainsi que des tubes électroniques d'un modèle peu orthodoxe.

LA SECONDE SALLE : La première pièce débouche sur une seconde d'environ 12 mètres de largeur. Un énorme tableau de contrôle dernier cri se dresse là, noir, couvert de boutons, de cadrans, de jauges, de manettes, d'écrans et de réseaux impressionnants de relais et de connexions ; il est flanqué de transformateurs puissants. Le tableau ne fonctionne pas lors de l'entrée des investigateurs, mis à part quelques veilleuses. (Si des Gardiens veulent doter cet endroit d'arcs électriques et de chambres d'ionisations, libre à eux, mais ils devront être à même d'expliquer à quoi sert ce qu'ils ajoutent.) Une partie du tableau de contrôle reste ouverte, et des fils non connectés pendent par ce trou béant. Manifestement, il manque un élément du dispositif.

Le long panneau de contrôle est interrompu de façon incongrue par un confortable divan de cuir (de ceux qu'on associe d'ordinaire aux psychanalistes Freudiens) intégré à sa masse. Un casque chromé d'un type élaboré ainsi qu'une série de contrôles manuels reliés au tableau et reposant sur le canapé suggèrent que celui-ci participe de manière primordiale à ce pourquoi ce dispositif est conçu.

Une table d'opération est dressée à proximité, équipée de sangles pour les mains, les pieds et le corps, ainsi que d'une autre version du casque chromé reliée par des câbles à un point du tableau voisin des connexions du premier.

En bref, ceci est le Transducteur de Huston. Avec cet appareil, il a l'intention de changer le monde. Si un investigateur est capturé, il sera emmené ici, ficelé à la table pendant que Huston s'étendra confortablement sur le divan, et il aura le loisir d'expérimenter un ou deux tests de cette machine, et de subir en direct les rêves de Huston. Les formes de cauchemar qui hantent les rêves de Huston, les actes abjects et la dépravation dont ils sont imprégnés coûtent 1D10 points de SAN à la victime pour chaque nuit qu'elle passe là, et la rendent insomniaque. Si Huston fait donner à plein le dispositif, les signaux puissants de son Transducteur s'immiscent directement dans l'inconscient collectif pour tenter d'y corrompre et d'y dévaloriser tout ce qui fait le meilleur de l'humanité...

LA PIÈCE DE KAKAKATAK : On entre par une arche dans la troisième pièce. Cette dernière n'est que faiblement éclairée ; elle est circulaire, et mesure environ quinze mètres de diamètre. Pour sa majeure partie elle est vide, à l'exception d'une longue et haute paillasse sur laquelle sont posés de nombreux instruments de facture étrangère. Un jet de connaissance réussi permettra d'identifier un élément se trouvant là comme étant le panneau manquant du Transducteur.

Un champ électrique barre l'entrée de cette salle (et occupe également les murs, le sol et le plafond) ; il est invisible et entre en action dès que quelqu'un franchit l'arche : on aperçoit les orifices des senseurs de chaque côté de celle-ci. Ce champ provoque 3D10 points de dommages. Il est possible à un homme de ramper sous le senseur inférieur, mais seulement au prix d'un jet réussi en DEX×4.

Il est possible de débrancher le champ électrique : il suffit de composer le code adéquat sur un grand boîtier de fusibles situé à droite de l'entrée. Ce boîtier semble d'un modèle ordinaire, mais on ne peut le rendre opérationnel qu'en entrant un code de quatre chiffres. Un jet réussi en Mathématiques, et le tour sera joué, un autre en Electricité permettra de désactiver le champ. Mais si ce dernier jet est manqué, l'électricien malchanceux reçoit une décharge lui infligeant 1D10 points de dommages.

Immédiatement à droite de l'entrée, une forme sombre et immobile se tient dans l'ombre : c'est Kakakatak, un membre de la Grande Race. Si quelqu'un s'avance dans le champ de force, les lumières de sa chambre s'allument brutalement, et la grande intelligence s'éveille... Voir Kakakatak fait perdre 0/1D6 points de SAN.

Si les investigateurs ouvrent le feu, Kakakatak se protègera du mieux qu'il le pourra.

LES MOTIVATIONS DE KAKAKATAK : Lorsque l'entité s'éveille, que ce soit à cause de l'activation du champ de force ou parce qu'une commotion s'est produite dans la chambre du Transducteur, elle saisit dans une de ses pinces un dispositif de métal d'aspect massif. Cet appareil lui permet de communiquer télépathiquement avec les esprits des mammifères inférieurs (les investigateurs). Kakakatak entreprend d'abord le plus grand des investigateurs. Si celui-ci ne convient pas à son propos, il continue ses essais avec les autres, par ordre de TAI décroissante. L'investigateur choisi sent distinctement l'intrusion télépathique comme une poussée étrangère aux confins de sa conscience. Il peut tenter de la repousser : son joueur doit alors déclarer cette intention, et mettre en compétition les Points de Magie de son personnage avec ceux du Yithien sur la table de résistance. Si l'investigateur ne par-

vient pas à résister victorieusement, il ne pourra pas non plus y parvenir dans le futur lorsque Kakakatak le contactera à nouveau. Que la victime ait cédé d'emblée ou que sa tentative de résistance se soit soldée par un échec, elle perd 1 Point de Magie et 1 point de SAN du fait de l'intrusion. Ceci se produit à chaque fois que Kakakatak communique mentalement avec lui, quelle que soit la durée de la communication. Cette dernière s'effectue en Anglais, mais Kakakatak ne comprend pas tous les concepts de cette langue, car il n'a pas une mentalité d'humain.

Son message est une requête : il désire voir interrompre le champ de force qui l'emprisonne, et il peut fournir toutes les instructions nécessaires pour que la personne qui s'en chargera puisse le faire sans courir de risques d'électrocution.

Huston a amené Kakakatak du fond des âges et il l'a piégé ici, contraignant le représentant de la Grande Race à travailler sur le Transducteur. Connaissant déjà le futur, Kakakatak a trouvé le projet divertissant mais sans importance, et s'est montré d'une valeur inestimable pour les sectateurs. Il a maintes fois essayé de se renvoyer lui-même à l'ère de la Grande Race par la méditation, ou tout au moins de contacter un de ses congénères, mais en vain jusqu'à présent... S'il parvient à gagner certaines bibliothèques qui n'ont peut-être pas été détruites, il pense pouvoir trouver la solution — il s'agirait en substance d'une version du sort de Piège Temporel que Huston a mis en œuvre.

Le membre de la Grande Race est capable de marchander de bonne foi avec les investigateurs, mais il n'est guère concerné par le problème du Portail (si l'aventure est centrée sur les Masques de Nyarlathotep) ou par le Transducteur. Si les investigateurs interrompent le champ de force qui l'emprisonne sans avoir pris la précaution de demander au préalable quelque chose en échange, Kakakatak les remercie et s'en va en glissant majestueusement, sortant inexorablement de cette aventure. Dans le cas contraire, il peut leur livrer toutes sortes d'indications sur le Transducteur et la tactique à suivre pour régler ce problème, ou bien sur les moyens pour retrouver Power Boy, ou encore sur la façon de procéder avec le dispositif de contrôle mental pour que les mineurs reviennent à la vie, sur les relations existant entre les sectateurs et Ho Fong, Ahja Singh et la Penhew Foundation, et sur bien d'autre sujets dignes d'intérêt. (Sa distraction quotidienne consiste à lire la pensée de Huston : il la parcourt aussi facilement qu'un humain feuilletant son journal du matin.)

Voyager en compagnie de Kakakatak présente des avantages et des inconvénients. Au rang des avantages, la première chose qu'il fait lorsqu'il est libéré consiste à glisser le long de nombreuses rampes vierges de toute exploration jusqu'à un édifice où il trouve plusieurs armes à foudre supplémentaires. Il en prend une et explique le fonctionnement des autres aux investigateurs. Celui avec lequel Kakakatak communique télépathiquement comprend que ce dernier ne tient guère à rencontrer un polype volant sans être armé de façon adéquate ; dans sa pensée, la peur réelle qu'éprouve Kakakatak vis-à-vis des attaques de ces créatures est presque tactile. Autre bénéfice de l'avoir pour compagnon : il connait la cité, et il sait comment se rendre là où il veut aller (mais il se montre assez réticent pour ce qui est de partager trop de son savoir avec les intelligences minimales qui l'ont délivré).

Le désavantage majeur, c'est que le membre de la Grande Race est incapable d'escalader les décombres ; aussi les artères encombrées par les éboulements doivent être nettoyées à son intention. Il lui faut plusieurs semaines pour localiser les archives qu'il convoite et y parvenir : dans ce contexte, son but immédiat est de garder les investigateurs à ses côtés pendant toute cette période : il lui serait difficile en effet de trouver des esclaves qui soient plus motivés.

KAKAKATAK, MEMBRE DE LA GRANDE RACE

FOR 40 CON 22 TAI 60 INT 26 POU 13
DEX 13 PVie 41
Déplacement 7

Armes : Pince 40 %, Dommages 1D6+5D6.
Arme à Foudre 45 %, Dommages 8D6/4D6/1D6.

Armure : 8 points de peau.

Compétences : Astronomie 90 %, Chimie 85 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Electricité 95 %, Géologie 50 %, Histoire 90 %, Mécanique 95 %, Zoologie 80 %.

SAN : Voir Kakakatak fait perdre 0/1D6 points de SAN.

Le transducteur entre en fonction

Ce puissant appareil constitue le recours ultime d'Huston, la solution finale vers laquelle il se tourne si les investigateurs posent une menace grave vis-à-vis des cultistes. Si le gardien souhaite conserver Huston en tant qu'agent de machinations diaboliques, il lui laissera prélever des composants vitaux de Transducteur et s'enfuir dans le désert. Mais s'il veut éliminer le lascar une bonne fois pour toutes, continuez à lire.

Kakakatak a coopéré de façon sincère avec Huston même s'il attendait son heure ; mais il sait que son dispositif est voué à un fiasco, car son créateur a radicalement sous-estimé la force de l'inconscient collectif humain. Le membre de la Grande Race peut même exposer une petite démonstration : le calcul est simple à partir du moment où l'auditeur accepte de prendre pour hypothèse le caractère fondamental du POU dans la nature humaine. Huston n'a pas interprété les données de cette façon...

En 1925, il existe approximativement 1,9 billions d'humains. Chacun de ces individus possède en moyenne 10,5 points de POU. Ceci crée un fonds commun de 19.950.000.000 points de POU pour l'inconscient collectif de l'humanité, et cette puissance est amplement suffisante pour déjouer l'agression que médite Huston, même en tenant compte du fait que le Transducteur est un appareil très sophistiqué.

Jusqu'à présent, Huston ne s'est servi de ce dispositif que sur des individus, et il a obtenu les résultats qu'il escomptait. Mais ces expériences ont été effectuées sur câble, et non par voie radiodiffusée. Kakakatak sait qu'il vaudrait mieux se trouver à distance respectable du Transducteur lorsque Huston déclenchera un assaut général d'ondes delta, car il est probable qu'une profonde réaction se produira.

L'Horreur Titanesque elle-même ne peut supporter le contre-coup de l'inconscient de l'humanité tout entière. L'illustration de couverture de cet album ne montre qu'une faible partie du cataclysme qui survient lorsque le monstre entre en agonie. Dès que le dispositif entre en fonction, d'immenses secousses ébranlent les profondeurs et un indescriptible hurlement jaillit de partout et de nulle part. Les édifices de la cité commencent à s'écrouler, et d'énormes tentacules se frayent convulsivement un chemin dans la glaise, le roc ou le métal, cherchant désespérément à extirper le fléau de l'Horreur Titanesque...

Il se peut que le Transducteur ait eu raison de la créature — le bouleversement cataclysmique serait alors le fruit des affres de son agonie. Au gardien d'en décider... Que l'Horreur Titanesque ait été vaincue ou non, après tous ces spasmes elle cesse de s'agiter. Elle se retire au sein des profondeurs souterraines, loin sous la cité, pour mourir ou pour soigner son mal. En tout cas, elle disparaît de cette aventure.

L'illustration de la couverture ne montre que des tentacules en surface, mais sous terre, une attaque de gueules béantes et dévorantes est également à craindre. Cette partie de la ville, qui peut aller jusqu'à un vingtième de son ensemble, sera intégralement détruite, et avec elle disparaîtront le Transducteur, les sectateurs, et tous ceux qui se trouveront dans les parages.

Partout des dormeurs s'éveillent, l'esprit englué dans des cauchemars qui hésitent à se dissiper. Ils finissent pourtant

par s'effacer. Un sentiment de calme s'instaure de toutes part, et l'épisode prend fin aussi abruptement qu'il a commencé. Tous ceux qui sont témoins de l'événement perdent 1D6 points de SAN.

Au-dessus de la cité ensevelie, un énorme nuage de fumée suffocante tourbillonne jusque très haut dans les airs, comme si une colossale explosion s'était produite. La poussière reste en suspension pendant la majeure partie de la journée, et ce soir-là, le coucher du soleil est d'un rouge sanglant. Le lendemain matin, l'atmosphère est fraîche, neuve et limpide ; la poussière est partie, mais un nuage gris flotte encore dans les airs à quelques kilomètres de là.

Le cataclysme est circonscrit dans un rayon d'environ huit kilomètres autour du quartier général souterrain d'Huston. Ce cercle gigantesque inclut tous les lieux d'activité des sectateurs au-dessous de la surface, ainsi que les camions et les fournitures restés au-dehors près de l'entrée des adeptes.

Il y a malheureusement beaucoup de chances pour que les investigateurs, ou tout au moins certains d'entre eux, soient prisonniers de Huston jusqu'à la fin ; ils sont contraints d'assister en spectateurs aux événements du fond de leurs cages, au premier étage du quartier général de Huston. C'est vraiment dommage pour eux, mais à moins qu'ils n'aient été exceptionnellement courageux et inventifs, ils sont perdus au même titre que les autres occupants des lieux. Il se peut, cependant, s'il existe une raison particulièrement bonne à cela, que Power Boy fasse surface dans la pièce et montre à tout un chacun comment on nage à travers sable et rocher. Cette progression est sombre et effrayante, mais ne présente que peu de différences avec une nage dans l'eau, si l'on fait exception des sinistres yeux rouges qui apparaissent ça et là. L'illustration de couverture de cet album montre des investigateurs courant à la surface pour fuir le cataclysme. Tous ceux qui sont encore en possession de leurs facultés mentales, investigateurs ou autres prisonniers, et qui reçoivent un jet réussi en POU×2 parviennent à jouer des pieds et des mains et à s'échapper ; les autres restent irrémédiablement coincés : on ne peut plus rien pour eux...

Le nouveau lac

Un nuage inhabituel reste en suspension à quelques milles de là, immobile. Si les investigateurs mettent le cap sur lui, ils contemplent à l'arrivée un spectable sans précédent.

Un lac déroule ses vaguelettes sur un kilomètre de large ennviron, au milieu des dunes... Il se peut que le cataclysme ait bouleversé une nappe aquifère qui dormait depuis le commencement des temps ou presque ; peut-être existe-il une autre explication. La brume matinale s'amasse entre le nouveau lac et le nuage qui le surplombe, et le soleil en jouant dans les infimes goutelettes déploie un arc-en-ciel dans son opale. Si le Gardien le souhaite, cette illustration du Serpent de l'Arc-en-Ciel peut apparaître aux investigateurs comme une vision.

Un jet d'idée réussi ou en Trouver Objet Caché conduit l'équipe à mi-chemin de l'autre côté du lac, là où Power Boy est assis avec le reste des Aborigènes.

Binjudu dit que c'est là l'eau de la vie que Power Boy leur avait promise, et que ceux qui en boivent où qui s'y baignent la trouvent très bonne, très revigorante. Il rit en pointant son doigt vers l'endroit où les femmes sont nonchalamment étendues et pouffent entre elles. Un peu plus loin, Power Boy est assis ; il semble exténué et songeur. Par l'entremise du Binjudu, le garçon explique que la Grande Mère a trouvé le mal qui était dans les grottes d'en-dessous, et qu'elle y a mis fin. Rien de ce qu'il a dit ou fait n'avait beaucoup d'utilité. Il se demande pourquoi elle l'a envoyé ici, et pourquoi les membres de son clan ont dû mourir pour l'y emmener, et comment il se fait qu'il sache qu'il va devoir bientôt aller se perdre dans le lac et y finir noyé... La vie, dit ce sage enfant, c'est un grand mystère. Rien n'est réellement comme cela semble être, et nous ne savons rien de ce que nous croyons savoir. Il espère que les investigateurs reviendront sains et saufs dans leur pays. Le lac restera là — Binjudu secoue la tête devant le problème de traduction — pendant, oh, un an et un jour. Les investigateurs peuvent rester s'ils le désirent, même après que le clan n'ait entamé sa longue marche sous le soleil...

Le lendemain, ou le surlendemain, Power Boy constate qu'il n'a plus rien à faire ou à dire. Au coucher du soleil, à moins que ce ne soit à l'aube, il s'avance dans l'eau, plus loin, toujours plus loin ; un dernier pas, et il disparaît sous la surface. Un long moment plus tard son corps remonte. Son cadavre n'a rien de frappant ou d'anormal ; il se décompose, comme tous les corps. Power Boy est parti...

Conclusion

A ce stade du scénario, les investigateurs sont probablement échoués au fin fond du désert, à des centaines de kilomètres de toute agglomération urbaine. S'ils sont restés en bonnes relations avec le clan de Power Boy, ils ont la ressource d'attendre près du nouveau lac jusqu'à ce qu'il passe un convoi de bétail en provenance du nord ; ils pourront alors faire route avec les conducteurs de bestiaux jusqu'à Wiluna. Il serait bien plus rapide, bien sûr, d'envoyer une équipe en reconnaissance directement vers Cuncudgerie d'où ils étaient venus. A moins qu'en fin de compte les investigateurs ne décident de mettre le cap au nord, sur Darwin, d'où ils pourraient s'embarquer pour le Pacifique Ouest...

Si les investigateurs ont bien fait leur travail, Huston a été éliminé, Kakakatak a retrouvé la liberté, les mineurs ont été dézombifiés et les sectateurs écrasés. Jeremy Grogan, quant à lui, refuse obstinément de quitter son camp. La mystérieuse mission de Power Boy est accomplie.

Si les investigateurs ont éliminé Huston, accordez-leur 1D8 points de SAN chacun. Huston représentait une réelle menace pour le monde. S'il est mort sans intervention des investigateurs, ne leur décernez pas de points de SAN à cet égard. Si les sectateurs ont été défaits ou anéantis, octroyez aux investigateurs un supplément de 1D4 points de SAN. S'ils ont fait affaire de manière équitable avec Kakakatak, donnez-leur 1D3 points pour lui. S'ils ont tenté de sauver des mineurs zombifiés, gratifiez-les d'un point supplémentaire de SAN pour cette louable entreprise.

Cela semble bien cruel, mais il vaut mieux probablement que Cowles et Dodge meurent ou sombrent dans la folie au cours de cette aventure ; ainsi, avant qu'à nouveau une exploration vienne sur les lieux, ce sera le milieu des années trente, et il n'y aura pas de contradiction avec la description que H.P. Lovecraft a consignée des événements de cette époque. Et d'ailleurs, il peut s'avérer pratique que les investigateurs soient privés de guide en Australie : cela pourrait ajouter quelque piment à leur voyage de retour...



L'Australie en chiffres

Historique. — 16ᵉ siècle : connaissance de l'existence du continent. 1606 : aperçu par les Hollandais. 1770 : prise de possession par le Capitaine Cook du pays qu'il nomme Nouvelle Galles du Sud. 1788 : colonie pénale Britannique établie à Sydney ; 1825 : à Brisbane, Queensland. 1826 : première occupation de l'Australie Occidentale ; 1834 établissement d'une colonie à Portland, Victoria, 1836, à Adélaïde, Australie Méridionale. 1851 : terrifiant afflux de population suite à la découverte d'or près de Bathurst. 1ᵉʳ janvier 1901 : création du Commonwealth of Australia par la fédération des Etats de Nouvelle Galles du Sud, du Victoria, du Queensland, de l'Australie Méridionale, de l'Australie Occidentale et de la Tasmanie. 1ᵉʳ janvier 1911 : création du Territoire du Nord constitué avec une partie de l'Australie Méridionale. Même date : création du Territoire Fédéral (qui entoure la capitale), qui faisait précédemment partie de la Nouvelle Galles du Sud. **Investiture du gouvernement au Parlement Fédéral :** il est constitué d'un Gouverneur Général, désigné par la Couronne pour être son représentant, un Sénat, et une Chambre de Représentants élus. A la tête de chaque état, un Gouverneur et un Parlement constitué de deux Chambres. **Superficie :** 7 704 165 km² ; **population** en 1919 : 5 100 000 habitants environ, dont 75 000 à 100 000 aborigènes. Pendant la Première Guerre Mondiale, l'Australie a mobilisé 416 609 volontaires ; il y a eu 317 953 blessés (58 961 morts). **Caractéristiques physiques.** — Partie orientale montagneuse : la Cordillère Australienne s'étend du nord au sud, atteignant son point culminant dans les Alpes Australiennes (Mt Kosciusko : 2 238 m). Intérieur : relief sénile de plaines à basse altitude. Partie occidentale : vaste désert de sable, montagnes aux abords de la côte. Surface forestière : 4 131 000 ha. Les fleuves principaux prennent source sur le versant occidental des Alpes ; le plus important : le Murray, navigable sur 2 000 milles. Le plus grand lac d'eau douce : le lac Alexandrina ; nombreux lacs salés. **Climat :** chaud et sec en général, assez salubre ; sud tempéré, nord tropical. Régions de l'intérieur sujette à des sécheresses et des chaleurs prolongées. Pluviosité abondante seulement dans les régions du nord, du nord-est et des côtes sud-est. Saisons inversées par rapport à celles de l'hémisphère Nord. **Production agricole :** blé, 1920, 46 210 380 boisseaux ; avoine, 1918*, 9 850 000 boisseaux, sucre, 327 589 tonnes, principalement de canne ; laine brute, 1919*, 29 616 tonnes ; moutons, 1918*, 84 965 012. **Production minière :** Or, 1919*, 1 069 677 onces, $22 112 186 ; argent, 6 930 770 onces, $7 768 492 ; cuivre, 1918*, 39 730 tonnes ; étain, 1919*, 4 408 tonnes, environ $7 100 000. La Transcontinental Railway réalise la liaison ferroviaire entre Brisbane (côte est) et Fremantle (côte ouest). Industries du caoutchouc, du fer et de l'acier en expansion durant la Grande Guerre ; de nouvelles industries se créent : équipement électrique, industrie métallurgique, chimie, confection, chocolat, produits dérivés du goudron de houille, etc. Importations, 1919*, $426 306 254 ; en provenance des Etats-Unis : $95 085 059, principalement : textiles, vêtements, métallurgie et machines. Exportations, $479 288 565 ; vers les Etats-Unis, $58 157 718 ($45 982 498 en 1920) ; principalement : laine, blé et farine, peaux, cuir, viande, beurre, suif, plomb, cuivre et argent. **Longueur du réseau ferroviaire :** 36 084 km. Site en préparation pour la capitale fédérale à *Canberra ;* siège du moment à *Melbourne,* Victoria. **Ile de Norfolk** (350 km², 985 habitants) à l'est de l'Australie dans le Pacifique ; administrée par le Commonwealth. **Possessions extraterritoriales de l'Australie :** Nouvelle Guinée (ou Papouasie), Archipel de Bismark, et îles Salomon (précédemment possessions Allemandes). Voir rubrique « Océanie ».

NOUVELLE GALLES DU SUD. — Le plus ancien des états Australiens. Exploré en 1770 par le Capitaine Cook qui lui a donné son nom. 1788 : première colonie — pénitentiaire — fondée à Botany Bay. 1855 : établissement d'un gouvernement responsable. **Territoire Fédéral** (pour la capitale) enclave de 369 hectares cédée au Commonwealth en 1911 ; agrandie à 380 hectares en 1917. **Superficie :** 803 863 km² (y compris le Territoire Fédéral). Un quart de la surface couvert par des forêts ; **réserves forestières de l'Etat :** 2 042 739 hectares. **Superficie cultivée,** 1918*, 1 807 481 hectares ; cultures principales : céréales, tabac, fourrage et pommes de terre. Production : Blé, 1919*, 17 832 910 boisseaux ; maïs, 1918, 3 499 900 ; avoine, 1 455 111. Principale culture fruitière : l'orange. En 1918, 10 305 hectares sont consacrés aux agrumes. Les professions pastorales et **agricoles** occupent 139 453 personnes en 1918. Viennent en tête des industries l'élevage et la production de laine ; production lainière en 1919* : 1 387 tonnes ; cheptel en moutons : 38 621 196. **Manufactures :** principalement alimentaires, emballage de la viande, machines, textile, vêtements, etc. Importations : 1919*, $196 094 297 ; en provenance des Etats-Unis, $64 972 529. Exportations : $219 765 318 ; vers les Etats-Unis, $43 729 072. Principales exportations : métaux, charbon, laine, produits animaux, blé, farine, bois, peaux et fourrures, cuir, huile de coprah, nacre. **Ressources minéralières riches et en expansion :** veines aurifères nombreuses (extraction en 1919*, 65 838 onces) ; argent, 1919*, 6 304 818 onces, $7 066 881 ; plomb argentifère, minerai et métal, 295 045 tonnes, $23 500 000 ; cuivre, 6 510 tonnes, $3 480 000 ; étain, 1 890 tonnes, $2 740 000 ; charbon, 9 063 176 tonnes, $24 600 000 ; zinc brut, 87 019 tonnes, $1 470 000 ; plomb 71 922 tonnes, $3 000 000. **Population** en 1919* : 1 960 597 ; pour le Territoire Fédéral : 1714. *Sydney,* capitale et port principal de l'état ; population, 792 700. *Broken Hill* (24 850 hab.), centre minier pour l'extraction de l'argent. *New Castle* (60 850 hab.) second port maritime. **Réseau gouvernemental :** 7 768 kilomètres. **Education élémentaire** obligatoire de 7 à 14 ans, gratuite pour les pauvres. Ecoles gouvernementales, 1918*, 3 424 ; outre l'Université de Sydney et le Technical College, 698 écoles privées. Toutes les **religions** sont tolérées ; l'Eglise Anglicane prédomine. Environ deux tiers de la population sont Protestants.

VICTORIA. — Faisait partie à l'origine de la Nouvelle Galles du Sud ; a acquis un statut de colonie séparée en 1851. Gouvernement autonome accordé en 1855. L'état le plus peuplé en Australie. **Superficie :** 227 620 km². **Forêts** étendues d'essences exploitables ; abondance de beaux bois durables utilisables en construction navale, construction de voitures, ébénisterie, etc. ; le plus précieux : le bois de gommier rouge ; les forêts gouvernementales couvrent une surface de (1919) 1 680 359 hectares. **Produits agricoles :** céréales, suif, pommes de terre, houblon, tabac, fibres végétales, betterave sucrière, vin et olives. Production : blé, 1919*, 25 240 000 boisseaux ; avoine, 5 275 000 ; orge, 2 029 000 ; vin 6 139 356 litres. **Cheptel :** chevaux, 523 788 ; bovins, 1 596 544 ; ovins 15 773 902 ; porcs, 267 819. Laine brute de tonte : 6 220 tonnes. Essor de la production laitière ; 1918*, 30 073 tonnes. **Manufactures :** essentiellement de produits à usage domestique. Importations : 1919*, environ $174 000 000 ; exportations, $139 000 000, en majorité : or, laine, animaux et produits animaux, céréales. Grande richesse en **minerais :** extraction d'or, 1919*, 135 427 onces; argent, 8 000 onces ; charbon, 1918*, 367 000 tonnes ; étain, antimoine, gypse, phosphates, wolfram, etc. **Population :** 1919*, 1 430 758 habitants (dont 928 360 en zone urbaine). *Melbourne,* capitale et principal port maritime ; population 723 500. *Ballarat* (39 970 hab.), deuxième ville. **Chemins de fer** (gouvernementaux), 1919*, 6 757 kilomètres. **Education** primaire gratuite et obligatoire de 6 à 14 ans ; écoles d'état, 1918*, 2 373 ; inscriptions : 254 461. Université de Victoria fondée en 1855. Pas de **religion** d'état ; 75 % de la population Protestants, 22 % Catholiques.

QUEENSLAND. — Découverte du rivage est par Cook en 1770 ; premières explorations en 1823 ; fondation de colonies en 1825 ; devient une colonie séparée dotée d'un gouvernement autonome en 1859. **Superficie :** 1 736 595 km². **Forêts :** environ la moitié de la surface totale ; réserves, 1919*, 1 536 165 hectares ; essences principalement exploitées : cèdre, eucalyptus, pin. **Agriculture :** développée sur la bordure côtière orientale ; surface cultivée, 1918*, 397 737 hectares (dont 169 479 en pâturages artificiels permanents). Principales cultures céréalières, maïs, 4 105 974 boisseaux ; blé, 104 509 ; (1 000 000 boisseaux en 1919). Canne à sucre : 45 187 hectares ; production sucrière, 189 978 tonnes ; coton, tabac, fruits tropicaux et semi-tropicaux cultivés avec bons rendements. **Cheptel :** 1918*, 759 726 chevaux, 5 786 744 bovins, 18 220 985 ovins, 140 966 porcs. Laine brute, 1919*, 4 588 tonnes ; principale production de l'état. **Manufactures :** surtout sucre, viandes en conserve ou congelées, extraits de viande, etc. Importations : 1919*, environ $31 900 000 ; exportations, en dehors des espèces, $62 200 000. Exportations principales : or et autres métaux, charbon, produits animaux, laine, et sucre. **Minerais,** source majeure d'enrichissement : valeur totale de l'extraction, 1918*, $18 600 000. Production d'or, 1919*, 121 030 onces ; argent, 92 048 onces ; cuivre, 1918*, 18 980 tonnes, étain, 1 311 tonnes, $1 250 000 ; autres minerais extraits : plomb, tungstène, molybdénite, bismuth, manganèse, arsenic, etc. ; charbon 983 193 tonnes. **Population,** 1919*, 712 827. *Brisbane :* capitale, ville et port principal ; population estimée, 1918*, 181 199. **Chemins de fer** (gouvernementaux) ouvert en 1918* : 8 525 kilomètres. **Education** primaire gratuite ; écoles publiques élémentaires, 1918*, 1 571 ; moyenne de présence scolaire quotidienne : 91 341 élèves. Toutes **religions** sur un pied d'égalité ; pas d'Église d'Etat ; 75 % de la population Protestants, 18 % Catholiques.

AUSTRALIE MÉRIDIONALE. — Proclamée Province Britannique en 1836 ; constitution fondée en 1856 ; cède le Territoire du Nord au Commonwealth en 1911. **Superficie :** 984 381 km². **Climat** comparable avec ceux de la France Méridionale et de l'Italie. Surface cultivée totale, 1919*, environ 2 025 000 hectares. Principale **production** agri-

cole : blé, 1919*, 22 936 925 boisseaux ; orge, 2 497 743 ; avoine, 1 609 467 ; vin, 29 821 269 litres. Cultures fruitières extensives : raisin, groseilles, pommes, abricots, pêches, prunes, cerises, poires, baies, olives, amandes, oranges, citrons... **Cheptel :** 1918*, 262 840 chevaux ; 313 045 bovins ; 6 228 519 ovins ; 110 365 porcs. Laine brute, 1919*, 24 757 tonnes. **Manufactures :** principalement bronze et fer, fabriques d'outils agricoles, minoteries. Importations, 1919*, environ $31 643 388 ; exportations, $56 307 702 : principalement : laine, blé, farine, cuivre et autres minerais, produits animaux, fruits, vin. **Minerais** extraits principalement : cuivre, argent, or ; également exploités : fer, plomb, sel, phosphate, gypse et manganèse ; production d'or, 1919*, 3 224 onces ; argent, 561 onces ; cuivre, 1918*, $4 125 000. Longueur de **chemin de fer :** 5 474. Population, hors la population Aborigène (environ 20 000 hab.), 1919*, 448 075. *Adelaïde :* capitale et centre commercial ; population, 1918*, 235 751. Université d'Adelaïde fondée en 1874. Toutes **religions** égales ; environ quatre cinquièmes de la population Protestants.

AUSTRALIE OCCIDENTALE. — Le plus vaste des états Australiens. Devint une colonie Britannique en 1829. Investiture du gouvernement autonome en 1890. **Superficie :** 2 527 633 km². Sur son pourtour, de grandes zones montagneuses d'altitude moyenne (point culminant, Mt Bruce, 1 227 m). Intérieur : grande pénéplaine désertique de dunes de sables et de latérite. Surface de **forêt** vierge : 1 215 000 hectares ; eucalyptus (jarrah et karri) aux qualités de résistances remarquées sur de vastes étendues ; bois convenant particulièrement à la construction de ponts et aux ouvrages portuaires ; bois de santal abondant dans l'ouest, longtemps un article d'exportation. Probablement les trois quarts de la superficie totale utilisables comme pâturages, et 155 400 km² pour les cultures. **Agriculture** en progression ; surface de récoltes, 1919*, 650 060 hectares. Céréales : blé (8 845 387 boisseaux), avoine (1 499 689), orge (81 451) : fruits à profusion ; culture de la vigne en expansion. **Cheptel :** 180 094 chevaux, 943 847 bovins, 7 183 747 moutons, 85 863 porcs, 35 821 caprins, 5 722 chameaux, 6 413 ânes et mules. Laine brute : 19 117 tonnes. Importantes **pêcheries** d'huîtres perlières. Principale ressource : **minerais ;** Etat leader pour la production d'or ; première découverte aurifère 1886 ; ruée vers Coolgardie et Kalgoorlie, 1892-93 ; production en 1919*, 724 053 onces ; autres exploitations minières : cuivre, plomb, argent, étain (416 tonnes, 1918*), tungstène, arsenic et charbon (337 039 tonnes, 1918*). Importations, 1919*, environ $39 850 000 ; exportations, $29 600 000, principalement : or, bois, laine, perles et nacre, peaux, argent, bois de santal, blé, farine, fruits. **Population :** 1919*, en dehors de 329 046 aborigènes : 329 046. Perth : capitale et centre d'échanges commerciaux ; population : 133 000 y compris Fremantle (ab. 20 000) ; port principal. **Chemins de fer** ouverts en 1919*, 6 422 kilomètres. Toutes **religions** à égalité ; environ 70 % de la population sont Protestants ; Catholiques : 20 %.

TASMANIE. — Découverte par Tasman en 1642, nommée Van Diemen's Land ; fondation d'une colonie pénitentiaire Britannique en 1804 ; fin de la transportation de criminels en 1853. Investiture du gouvernement autonome en 1856. **Superficie,** y compris Macquarie : 67 897 km². Relief général montagneux (Cradle Mountain : 1 546 m). Fleuve le plus important : le Derwent. Climat doux et agréable. Vastes **forêts** où abondent les bois précieux ; essence la plus estimée : gommier bleu. **Agriculture :** surface de récoltes, 1918*, 96 470 hectares ; pâturages artificiels permanents, 263 250 hectares. Production agricole : blé, 1919*, 278 839 boisseaux ; avoine, 1918*, 570 015. **Cheptel,** 1918*, 42 396 chevaux, 197 938 bovins, 1 711 116 ovins, 54 653 porcs ; laine brute de tonte, 1919*, 5 453 tonnes. Industrie principale : conserveries de fruits ; viennent ensuite : fonderies, brasseries, tanneries, etc. Exploitations minières : or (7 686 onces en 1919*), argent (525 343 onces) ; autres productions : **minerai** de plomb argentifère, 444 tonnes ; minerai d'étain, 2 256 tonnes (le site d'extraction le plus riche du monde) ; zinc, 3 822 tonnes ; osmiure d'iridium, 1 607 onces ; charbon, 60 163 tonnes ; tungstène. Importations : 1918*, en dehors des espèces, $2 400 000 ; exportations, $4 700 000, principalement or, argent, étain, bois, fruits, houblon, céréales, peaux, écorces. **Population :** 1919*, 210 881. *Hobart :* capitale ; population 1918*, 40 352 ; *Launceston,* 24 981. Toutes **religions** égales ; Anglicans majoritaires ; Catholiques Romains : environ 15 % de la population.

TERRITOIRE DU NORD : Cédé au Commonwealth par l'Australie Méridionale le 1er janvier 1911. **Superficie :** 1 356 175 km² ; **population :** 1919*, 4 921. Port principal : *Port Darwin.* Intérieur : pénéplaine s'élevant graduellement vers le sud jusqu'à une altitude de 518 m. Pâturages excellents, mais sableux au sud, où le climat général tropical devient extrême. Principale activité : élevage. Minerais en abondance, mais peu exploités ; production d'or, 1919*, 500 onces ; étain, $205 000 en 1918* ; autres productions : cuivre, argent, plomb, etc.

* Chiffres officiels les plus récents.

Références bibliographiques

Australie aborigène

Abbie, A.A., *The Original Australians.*

Blainey, G., *Triumph of the Nomads : A History of Ancient Australia,* Macmillan, 1975.

Flood, J., *Archaeology of the Dreamtime.*

Fox, L., *The Aboriginals.* Thomas Nelson (Aus.) Ltd., 1978.

Isaacs, J. (ed.), *Australian Dreaming : 40 000 Years of Aboriginal History.* Lansdowne Press, 1980.

Langloh Parker, K., et Drake-Brockman, H., *Australian Legendary Tales.* Angus & Robertson, 1953.

Maddock, K., *The Australian Aborigines : A Portrait of their Society.*

Mountford, C.P., *Brown Men and Red Sand.* Angus & Robertson, 1945.

Pepper, P., et De Araugo, T., *The Kurnai of Gippsland.*

Reed, A.W., *Aboriginal Legends : Animal Tales.* A.H. & A.W. Reed Pty. Ltd., 1978.

Les livres de Patricia Wrightson sont une merveilleuse source d'inspiration pour créer des campagnes australiennes. Dans ses écrits sur la mythologie Aborigène, l'érudition le dispute à l'intelligence et à l'affection ; elle mentionne bien d'autres créatures spirituelles, et suggère de magnifiques et terribles idées de jeu : *The Nargun and the Stars* • *A Little Fear* • *An Older Kind of Magic* • *The Rocks of Honey* • *The Ice is Coming* • *The Dark Bright Water* • *Behind The Wind.*

Documentation générale

Angus & Robertson Encyclopedia. Angus & Robertson, Melbourne 1926.

The (Melbourne) Argus. Journal.

Carlyon, R., *A Guide to the Gods.* Heinemann Ltd. 1981.

Cusack, F. (ed.), *Australian Ghosts : Authentic Tales of Australia's Supernatural.* Angus & Robertson, 1967.

Fearn-Wannan, W. (Bill Wannan), *Australian Folklore : A Dictionary of Lore, Legends, and Popular Allusions.* Lansdowne Press Ltd., 1970.

Hepburn, A., *Strange Tales of Australia.* Rigby Ltd., 1982.

Murrary, R. *The Confident Years.* Allen Lane, Melbourne, 1978.

Newnham, W.H., *Melbourne, Biography of a City.* Hill of Content, Melbourne, 1985.

Priestley, S., *Making Their Mark.* Fairfax, Syme & Syme Associates, Melbourne, 1984.

Quirk S., and Archer A. (eds.), *Prehistoric Animals of Australia.* The Australian Museum, 1983.

Rich, P.V., van Tets, G.V., et Knight, F. (eds.), *Kadimakara : Extinct Vertebrates of Australia.* Pioneer Design Studio, 1985.

Le ciel austral

Les pages d'Aides de Jeu qui vont suivre sont détachables ; on pourra donc les séparer de ce livret afin de les glisser aux joueurs au moment opportun. Pour identifier ces feuillets une fois qu'ils sont libres, il suffit de consulter le numéro figurant au verso de chacun d'eux. Il faut bien sûr observer un certain soin pour procéder à leur ablation, que l'on coupe ou que l'on déchire le long des perforations ; mais on ne saurait prétendre que la délicatesse de cette opération nuit à la vigueur générale de *Terror Australis.*

AIDES DE JEU :

Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes

Aide de Jeu N° 1

L'ONCLE JACK

Jack Ramsey est le frère aîné de votre mère. Son existence a été mouvementée, et votre mère est la seule à conserver des relations avec lui.

Jack est né en 1863. C'était un garçon audacieux et têtu ; sa vivacité d'action lui avait valu la dévotion inconditionnelle de sa petite sœur (votre mère), mais également maintes explications orageuses avec son père (votre grand-père). Lorsque Jack atteignit ses 21 ans, il stupéfia toute la famille en réclamant sa part d'héritage et en s'embarquant pour l'Australie. Le scandale de ce départ radical fut à son comble lorsqu'une semaine après une jeune fille enceinte fit son apparition, se présentant comme sa fiancée...

Il écrivait à votre mère à peu près tous les six mois, et ils étaient restés en contact. Dès son arrivée à Melbourne, Jack avait fait connaissance dans un pub avec un jeune propriétaire terrien. Cet homme, qui s'appelait Fred MacKenzie, fut fort impressionné par l'énergie qui rayonnait de Jack, et passant sur le fait qu'il était un Yankee, il lui proposa de travailler pour lui comme tondeur de moutons. Jack accepta et l'accompagna à Yirrimburra, dans l'état de Victoria. Peu de temps plus tard, une veine d'or fut mise à jour sur la propriété de Fred, et Jack fit fortune. En 1889, il épousa une jeune fille Australienne, Christine Wilson (votre tante), qui lui donna un fils en 1892 : Ralph (votre cousin). Jack était alors propriétaire d'une ferme.

Tout fut pour le mieux jusqu'en 1914, année où Ralph fut appelé sous les drapeaux pour son service militaire. En 1915, il embarqua pour Gallipoli avec l'Anzac invasion force, et il fut tué. Sa mère en fut brisée ; sa santé s'amenuisa, et une grippe l'emporta en 1917. Depuis lors, l'oncle Jack, qui à présent est un sexagénaire vigoureux et bien portant, a vendu de larges portions de sa ferme, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une propriété aux dimensions suffisamment modestes pour qu'il puisse la gérer seul.

Votre mère vous supplie d'aller voir son frère au cours de votre voyage en Australie : elle ne l'a plus revu depuis quarante années...

Aide de Jeu N° 2

IL SEMBLERAIT FINALEMENT QUE NOUS NE DEVIONS PAS NOUS RENCONTRER... JE CRAINS QUE CETTE NUIT CE NE SOIT LA FIN ; LA NUIT DERNIÈRE, IL M'A MANQUÉ DE JUSTESSE. LA FERME EST A TOI. JE SUIS DÉSOLÉ DE NE LAISSER QUE CE PAPIER QUI N'EST PAS UN ACTE BIEN LÉGAL, MAIS LE TEMPS ME MANQUE, ET D'AILLEURS, PERSONNE NE VIENDRA TE RÉCLAMER QUOI QUE CE SOIT. LA PAROLE D'UN HOMME EST SACRÉE. TRANSMETS TOUTE MON AFFECTION AINSI QUE MES VŒUX DE BONHEUR A MA SŒUR CHÉRIE ; C'EST LA SEULE QUI M'AIT MANQUÉ ICI, ET DIEU SAIT COMBIEN ELLE M'A MANQUÉ... J'ÉTAIS SUR LE POINT DE VOIR SON ENFANT, DE VOIR ENFIN UN PARENT APRÈS TOUTES CES ANNÉES, MAIS IL SEMBLERAIT QUE CETTE LONGUE SÉPARATION NE SOIT PAS ASSEZ LONGUE... LE PASSÉ A RESSURGI DEVANT NOUS. J'AVAIS TOUJOURS PENSÉ QU'IL LE FERAIT, MAIS J'ESPÉRAIS QUE NOUS L'AVIONS ENTERRÉ SUFFISAMMENT PROFONDÉMENT... IL Y A TELLEMENT LONGTEMPS... MAIS LE TEMPS NE SEMBLE PAS AVOIR RÉELLEMENT EU D'IMPORTANCE, FINALEMENT. PARDONNE-MOI, MON PÈRE, CAR J'AI PÉCHÉ...

— Jack Ramsey.

Aide de Jeu N° 3

LES VILLAGEOIS JUGÉS NON COUPABLES

Le jury réfute l'accusation de meurtre.
Scène de réjouissances à la sortie du tribunal.
Le Procureur du Tribunal donne sa démission.

Le procès de Trent, Keelor, MacGuire, Ramsey et MacKenzie a pris fin hier sur une triomphale conclusion. Devant un public nombreux, un jury composé de douze personnes a conclu à la non culpabilité des prévenus, accusés de meurtre à la suite de la disparition encore inexpliquée de certains Aborigènes de la région de Yirrimburra.

En dépit des efforts de David King, Procureur du Tribunal, l'Accusation fut incapable d'étayer son dossier. Le coup le plus terrible qui lui ait été porté fut lorsque le principal témoin à charge, William Poul, avoua qu'il avait fabriqué sa preuve de toutes pièces, dans l'espoir d'une récompense. Il a été inculpé d'outrage au tribunal.

Il est criminel de voir comment on peut user de la nature nomade des noirs vivant en tribus pour porter des accusations contre d'innocents citoyens. Après la confession de M. Poul, le chef d'accusation ne reposait plus que sur des présomptions sans fondement ; les prévenus furent donc relâchés, sous les acclamations de leurs familles et de leurs amis qui les attendaient.

David King ne partageait pas cette jubilation ; il a depuis fait part de son intention de se retirer de la justice. Le principal accusé, Fred MacKenzie, a ainsi commenté le fait : « Si Mr King aime tant ses nègres, pourquoi ne s'en va-t-il pas les rejoindre ? »

Voilà ce qui s'appelle ne pas y aller par quatre chemins, Mr MacKenzie ; mais bien que Mr King ait à présent du temps à perdre, nous doutons fort qu'il abandonne les conforts de la civilisation blanche pour aller se perdre dans le bush !

NOUVEAU MYSTÈRE A YIRRIMBURRA

L'ex-procureur annonce un nouvel élément *puis change d'avis.*

L'acquitté ne fait aucun commentaire.

La police a été appelée hier au domicile de Mr David King à Traralgon. Mr King, un avocat retiré, a déclaré à la police qu'il détenait une nouvelle preuve d'importance, concernant l'affaire de Yirrimburra au cours de laquelle cinq personnes de la région furent reconnues innocentes de toute agression à l'égard d'aborigènes disparus. Cependant, lorsque Mr King revint chez lui accompagné par les agents, il se fit réticent, puis s'excusa de leur avoir fait perdre leur temps. L'officier de police Ray Aston a dit qu'il « semblait chercher quelqu'un ».

Cinq mois auparavant, Mr King avait démissionné de sa profession après avoir plaidé pour l'Accusation au cours de l'affaire pré-citée. Il était à l'évidence convaincu d'avoir mis la main sur un nouveau témoin ; mais pas de chance, ce dernier semble avoir été aussi peu fiable que le précédent, William Poul, qui purge actuellement une peine de prison pour Outrage a Magistrat.

Nous avons contacté Mr Fred MacKenzie, le jeune éleveur qui était à la tête des accusés lors de leur procès ; mais celui-ci a déclaré : « Je n'ai rien à dire. Il se peut que l'oisiveté fasse perdre la tête à Mr King, mais j'ai d'autres chiens à fouetter. »

Les pages 129 à 136 sont détachables le long des perforations parallèles à la reliure. Séparez les feuillets et donnez les aides de jeu aux joueurs en suivant les indications au fil des aventures. Vous pouvez également photocopier ces documents et conserver les originaux. Chacun d'eux porte le titre de l'aventure, et au verso, les numéros des aides de jeu.

Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes
Aide de Jeu N° 3

Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes
Aide de Jeu N° 1

Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes
Aide de Jeu N° 3

Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes
Aide de Jeu N° 2

AIDES DE JEU :

Rêve de Bunyip

Aide de Jeu N° 1

NOYADES EN SÉRIE

Trois personnes périssent noyées dans le Yarra.

Etrange Tournure dans l'Affaire de l'Eventreur, Déclarent les Principaux Détectives.

Un Galant Sauveteur Echoue dans sa Tentative de Réanimation d'une des noyés.

Une Récompense de 5 000 Livres est offerte.

Trois corps ont été sortis de l'eau au cours de la dernière nuit. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris par l'affaire des meurtres en série attribués à l'Eventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Eventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le Commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans), de Kew. La police enquête pour découvrir une possible relation entre ces noyades, mais n'écarte pas l'hypothèse que cette triple tragédie ne soit qu'une coïncidence bizarre.

La police a renouvelé aujourd'hui ses conseils : il est préférable de ne pas s'aventurer seul près des berges du Yarra, ni après le crépuscule. Les personnes qui auraient vu les victimes ou remarqué quelque chose d'inhabituel à proximité de la rivière la nuit précédente sont instamment priées de se faire connaître. Les journaux s'associent à cet appel à la communauté... Des affiches ont été placardées, promettant une récompense de 5 000 livres en échange de l'information qui mènera à l'arrestation de l'Eventreur.

L'EVENTREUR DU FLEUVE A ENCORE FRAPPÉ

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Richmond. La police tient pour établi que ce meurtre est très certainement une nouvelle attaque de l'Eventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information qui serait en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures de la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de rateau de jardinage fort aiguisé pour assommer sa victime.

— Vendredi 23 octobre.

VANDALISME AU MUSÉE

Le Gardien Découvre une Seconde Effraction : Des Restes Humains Sont Profanés.

Vol Mystérieux de Reliques Aborigènes ; On Ignore comment les cambrioleurs sont entrés.

Le Dr. C.P. Richards, Directeur de la section Préhistoire du State Museum de l'Etat de Victoria, est à ce jour un homme accablé. Des vandales se sont introduits dans le Museum à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie Egyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les malfaiteurs ont sans doute utilisé un pied-de-biche pour forcer les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposition et à la recherche. Il semblerait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Museum, que l'on a retrouvée ouverte.

Les directeurs du Museum n'ont nullement remis en cause l'intégrité du veilleur de nuit. Cet homme, Mr J. Waterman, a fait échouer une tentative de vol dans ce même musée, six semaines auparavant. Il s'avoue abasourdi devant l'audace des malfaiteurs. Il déclare avoir entendu les vandales lorsqu'ils s'en allaient ; c'est alors qu'il a donné l'alerte et qu'il est parti à leur poursuite. Mais il n'a trouvé aucune trace des bandits.

Dans le sous-sol, les intrus se sont attaqués à une momie. Un instrument contondant a servi à frapper à plusieurs reprises la partie inférieure du corps embaumé, et ce dernier a été recouvert de saletés. On a trouvé tout près des fragments de roches. Plusieurs objets Aborigènes ont disparu ; on pense qu'ils ont été dérobés ou détruits.

« Je suis désorienté, » a déclaré l'un des conservateurs. « Manifestement, les voyous n'avaient aucune idée de la valeur des collections : ils ont laissé de côté beaucoup d'objets d'importance. Les dégâts causés à la momie ne sont pas irréparables, mais assurément son exposition en sera retardée. J'ai le sentiment que cette stupide déprédation est l'œuvre de jeunes ignorants, et j'espère avec conviction qu'ils seront déférés devant la justice dans un proche avenir. »

— Dimanche 28 octobre.

Aide de Jeu N° 2

AGITATION DANS LES ASILES

Les Patients des Asiles de Kew et de Yarra Bend se mutinent.

Le Personnel des Deux Institutions se Perd en Conjectures.

Un idiot se noie.

Le personnel des asiles de Kew et de Yarra Bend se remettait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements de révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le pire, le personnel fut obligé de recourir à des lances à incendie, à des bâtons et autres mesures désespérées. L'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuser des éclats de voix, des hurlements et des vociférations, et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation rentra rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore les causes de ce désordre soudain.

Les pages 129 à 136 sont détachables le long des perforations parallèles à la reliure. Séparez les feuillets et donnez les aides de jeu aux joueurs en suivant les indications au fil des aventures. Vous pouvez également photocopier ces documents et conserver les originaux. Chacun d'eux porte le titre de l'aventure, et au verso, les numéros des aides de jeu.

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 1

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 1

La mort de Nancy Hewe est bien la plus tragique des trois ; en effet, des secours étaient quasiment à pied d'œuvre... George Seton, 32 ans, également originaire de Kew, a entendu les appels de détresse de la jeune fille et a tenté de la sauver. Le temps que des secours arrivent avec des lanternes, il l'avait ramenée sur la berge et tentait de la ressusciter. Hélas, tous ses efforts pour la réanimer restèrent vains.

Félicité pour son courage, Mr Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héroïsme était une seconde nature pour Mr. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la Troisième Offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de cœur.

— *Dimanche 25 octobre.*

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 2

Un homme, Peter Graemes, 56 ans, pensionnaire de longue date à Yarra Bend, très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Les patients ont fait part de vives hallucinations au sujet de cet événement, amenant les médecins à fortement méditer sur ses causes. D'après les informations communiquées à notre correspondant, le phénomène indiquerait l'existence d'une « conscience collective de foule » et d'un « cycle subconscient mythique », et fournirait une preuve en faveur des théories Jungiennes sur le traitement de l'aliénation, au détriment de celles de Freud.

— *Mardi 27 octobre.*

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 1

Aide de Jeu N° 2 (suite)

Et Quoi Encore ?

VOITURE AMPHIBIE DANS LA RIVIÈRE

Au cours de la dernière nuit, Florence Stansworth, femme de ménage au Princess Theâtre, a remarqué des « phares d'automobile » sous le Princess Bridge, Swanson Street, dans le Centre. La police avertie craignit de prime abord qu'une automobile n'ait plongé dans la rivière ; mais aucun véhicule ne fut retrouvé. Manifestement, ce sont les reflets des éclairages environnants qui ont été la cause de l'illusion qui a si fort impressionné Mrs. Stanworth.

— Dimanche 18 octobre.

DEUX FEROCES ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient sur Coode Island (sur le Yarra) ont été assassinés, et leurs corps ont été déchiquetés au cours de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'« Eventreur du Fleuve » par la police, du fait de la brutalité de ces crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de la rivière, le 13. La police a établi sans équivoque possible que ce premier meurtre était sans rapport avec ceux du 14.

— Vendredi 16 octobre.

MEURTRE DANS LE MARAIS

Un Noir Assassiné dans le Marais de West Melbourne.

Les Travaux Dans les Entrepôts Retardés.

Une Instruction a été Ouverte.

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de West Melbourne, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à demi immergé dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massif sur la tête. On a observé des traces de pneus qui conduisaient au corps.

— Jeudi 15 octobre.

Aide de Jeu N° 3

UN SOUS-MARIN DANS LE YARRA ?

Une certaine Mrs. Enderby, de Kew, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoutant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames charivé à la dérive... Dommage, c'était un bon début de roman.

— Vendredi 30 octobre.

L'EVENTREUR DU FLEUVE FAIT UNE NOUVELLE VICTIME

L'Eventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime Mr Parker Twkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Twkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Flinders Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

— Dimanche 1er novembre.

LES VOLEURS CAPTURÉS

Des Noirs Coupables de Tapage Nocturne dans les Jardins.

Leur Arrestation pour Ebriété et Désordre sur la Voie Publique Démasque les Voleurs du Museum.

Le Protectorat du Victoria Consterné.

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. Mr Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorbtion de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au State Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour le Victoria a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux venus de la Réserve du Victoria étaient encore fort jeunes, et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Méridionale.

— Dimanche 1er novembre.

Aide de Jeu N° 4

EXTRAIT DU JOURNAL DE GEORGE SETON

C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16e Austr.. Sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement nacrée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater. Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchée assez profonde pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue... et puis on se bat sur de vieux terrains...

Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le morte juste sous...

Les pages 129 à 136 sont détachables le long des perforations parallèles à la reliure. Séparez les feuillets et donnez les aides de jeu aux joueurs en suivant les indications au fil des aventures. Vous pouvez également photocopier ces documents et conserver les originaux. Chacun d'eux porte le titre de l'aventure, et au verso, les numéros des aides de jeu.

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 3

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 2

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 2

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 2

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 4

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 3

Rêve de Bunyip
Aide de Jeu N° 3

AIDES DE JEU :

La Cité sous les Sables

Aide de Jeu N° 1

LE SERPENT DE L'ARC-EN-CIEL SAUVE LE PEUPLE

Quand le peuple est venu sur ce territoire, il a trouvé de l'eau. « Comme c'est doux ! » se sont exclamés les hommes, car auparavant, pour boire, ils n'avaient que du sable. Le Serpent de l'Arc-en-Ciel, qui est l'essence de l'eau, était heureux de voir le peuple le boire, et il fut aussi fier de ces créations sans queues de la Grande Mère qu'il pouvait être fier des créations comme les asticots et les wallabies et tout ce qui est doué de vie, car à tous il avait donné de lui-même.

Mais la Chauve-Souris des Sables, le Seigneur de l'inanimé, fut courroucé de voir le peuple délaisser la sécheresse de son sable pour le liquide rafraîchissant du Serpent de l'Arc-en-Ciel. Etendant partout ses ailes, il remplit de sable les nouvelles sources et les cours d'eau, et la terre fut stérile.

Le peuple avait appris à aimer l'eau ; à présent, il n'en avait plus. Les gens commencèrent à mourir...

Touché par leur malheur, le Serpent de l'Arc-en-Ciel chercha partout la Chauve-Souris des Sables. Il arriva alors à un endroit où d'infinies vagues de sables se chevauchaient infiniment, et là il trouva la Chauve-Souris des Sables, dans une caverne noire au beau milieu du ciel. Et avec lui, tout son clan était suspendu là.

« Chauve-Souris, pourquoi es-tu si cruel ? Le peuple ne peut pas boire du sable ! » dit le Serpent de l'Arc-en-Ciel. « C'est ma substance qui coule dans leurs veines, et c'est ma substance que leurs bébés tirent de leur mère. Ces gens ont besoin d'eau, et non de sable ! »

« Voilà bien le dernier de mes soucis », rétorqua la Chauve-Souris en ricanant. « Le peuple m'a insulté. Le peuple doit reprendre mes coutumes pour que je prenne garde à lui. »

Dans la sécheresse de la demeure de la Chauve-Souris, le Serpent de l'Arc-en-Ciel se sentait mal à l'aise et étourdi. Mais il lui vint une idée. « Oh, puissant seigneur de l'inanimé, pourquoi vis-tu dans un endroit aussi mauvais que celui-ci ? Ce petit désert ne doit pas te donner beaucoup de force... »

« Petit désert ? » suffoqua la Chauve-Souris. « Mais ce grand désert est l'endroit le plus sablonneux du monde entier ! C'est parce que j'ai tant de sable que je dirige mon clan ! »

« Je connais une demeure où il y a bien plus de sable », jura le Serpent de l'Arc-en-Ciel. « Voilà pourquoi je suis surpris de voir que tu vis ici, à un endroit où il y a si peu de sable. »

« Serpent de l'Arc-en-Ciel, s'il existe un endroit où il y ait plus de sable, je vais y aller avec tout mon clan, et j'en ferai ma demeure », déclara la Chauve-Souris.

Le Serpent de l'Arc-en-Ciel montra le chemin, et tout le clan de la Chauve-Souris se rua dans cette direction. Le Serpent de l'Arc-en-Ciel avait dit la vérité, mais l'endroit où il y avait le plus de sable se trouvait au fond de la mer — au fond d'une eau si profonde que seul la Chauve-Souris des Sables eut la force de s'en arracher. Le reste de son clan resta pris au piège du fond de la mer, très loin sous les vagues.

« Serpent de l'Arc-en-Ciel, tu m'as trompé ! » hurla la Chauve-Souris. « Je m'en vais vivre au-dessus du ciel, loin de l'eau ! » Et il partit, dans une grande colère.

Aide de Jeu N°2

LE JOURNAL D'ARTHUR Mac WHIRR

7 MARS — Jock Kuburaga dit que des Aborigènes nous suivent. Si c'est vrai, c'est tout-à-fait inhabituel. Les primitifs ont toutes raisons de craindre les fusils, et encore plus la prédilection de nos éclaireurs pour ce qui est de s'en servir... Jusqu'à maintenant, je les ai toujours vu prendre la direction opposée dès qu'ils nous apercevaient.

21 MARS — Nous sommes à peu près à égale distance de la Source de Joanna et du Puits de la Séparation, à l'est d'une ligne horrible de lacs asséchés. La chaleur est terrible, et le moral est bas — il n'y a rien ici, et certainement pas de veines de quartz. Il y a du y avoir des erreurs systématiques dans les relevés de L. J'ai toujours dit qu'il était complètement nul comme topographe. Aperçu aujourd'hui plusieurs énormes oiseaux qui volaient paresseusement au-dessus de nous. Comment sont-ils parvenus ici, et où peuvent-ils bien aller ?

22 MARS — Aux environs de midi, aujourd'hui, nous avons retrouvé Jocko partiellement enseveli dans un ravin. Son corps était écorché, criblé de centaines de perforations, comme si quelqu'un l'avait sablé. Nous l'avons enterré, bien sûr. Ses conseils vont me manquer, et puis il se débrouillait bien avec les chameaux...

23 MARS — Nous avons découvert ce qui semblerait être le bout émergé d'une ancienne cité, enterrée dans les sables ! Je crois que j'ai fait quelques bons clichés de cette fantastique trouvaille, bien que la chaleur ait au moins détruit six plaques. D'après la constitution de la

Aide de Jeu N° 3

BINJUDU RACONTE L'HISTOIRE DU CLAN

« Power Boy a toujours été différent. Il connaissait tous les secrets du clan avant même qu'on lui en ait dit un seul. Il a dit qu'il était mort trois fois, et qu'il était né trois fois aussi avant de sortir de cette mère. Il a dit qu'il avait eu deux mères ; l'une lui avait appris nos coutumes et l'autre lui avait appris nos secrets. Il savait faire venir les pluies lorsque le plus sage d'entre nous en était incapable...

« Les clans qui sont nos voisins ont dit qu'il était un serviteur de la Grande Mère, et qu'il se montrerait oublieux de nous, et qu'à la fin tout le clan mourrait par sa faute, et avec lui, tous les clans voisins...

« Pour éviter la guerre, nous avons quitté les marais et la mer, et nous avons marché avec le soleil sur notre épaule droite, jusqu'à ce grand endroit nu. Nous ne savons pas pourquoi nous sommes venus ici. Il n'y a que Power Boy qui le sache. Parfois nous avons eu assez à manger, mais le voyage a été dur. Nous avons eu peur, et il y a eu des morts...

« Quand la chasse était mauvaise, et c'était souvent, et quand les femmes ne trouvaient pas grand'chose là où nous marchions, et ça, c'était moins souvent, alors Power Boy criait comme l'émeu ou le wallaby, et si un de ces animaux n'était pas loin, il en appelait un pour qu'il vienne à notre camp. Il lui demandait alors si nous pouvions manger de sa chair, et il promettait que la Grande Mère aurait beaucoup d'estime pour lui s'il faisait ce sacrifice. Parfois la créature sursautait et refusait ; Power Boy la remerciait alors et lui disait qu'elle pouvait partir. Mais parfois aussi elle baissait le cou pour que nous puissions plus facilement faire couler son sang, et Power Boy louait sa beauté et son courage.

Les pages 129 à 136 sont détachables le long des perforations parallèles à la reliure. Séparez les feuillets et donnez les aides de jeu aux joueurs en suivant les indications au fil des aventures. Vous pouvez également photocopier ces documents et conserver les originaux. Chacun d'eux porte le titre de l'aventure, et au verso, les numéros des aides de jeu.

La Cité sous les Sables
Aide de Jeu N° 1

Lorsque la Chauve-Souris eut quitté les lieux, le Serpent de l'Arc-en-Ciel put couler partout, mais il n'était pas assez grand pour être partout. Aussi, il dit au peuple qu'il viendrait à lui à certains moments de l'année. Au cas où il oublierait, ou s'il était en retard, il murmura les paroles du pouvoir à l'oreille des hommes les plus sages ; de la sorte, ils pourraient l'invoquer pour se rappeler à lui...

Après une tempête, lorsque les hommes voient le Serpent de l'Arc-en-Ciel s'étirer au-dessus de la terre, ils savent que tout va bien...

La Cité sous les Sables
Aide de Jeu N° 2

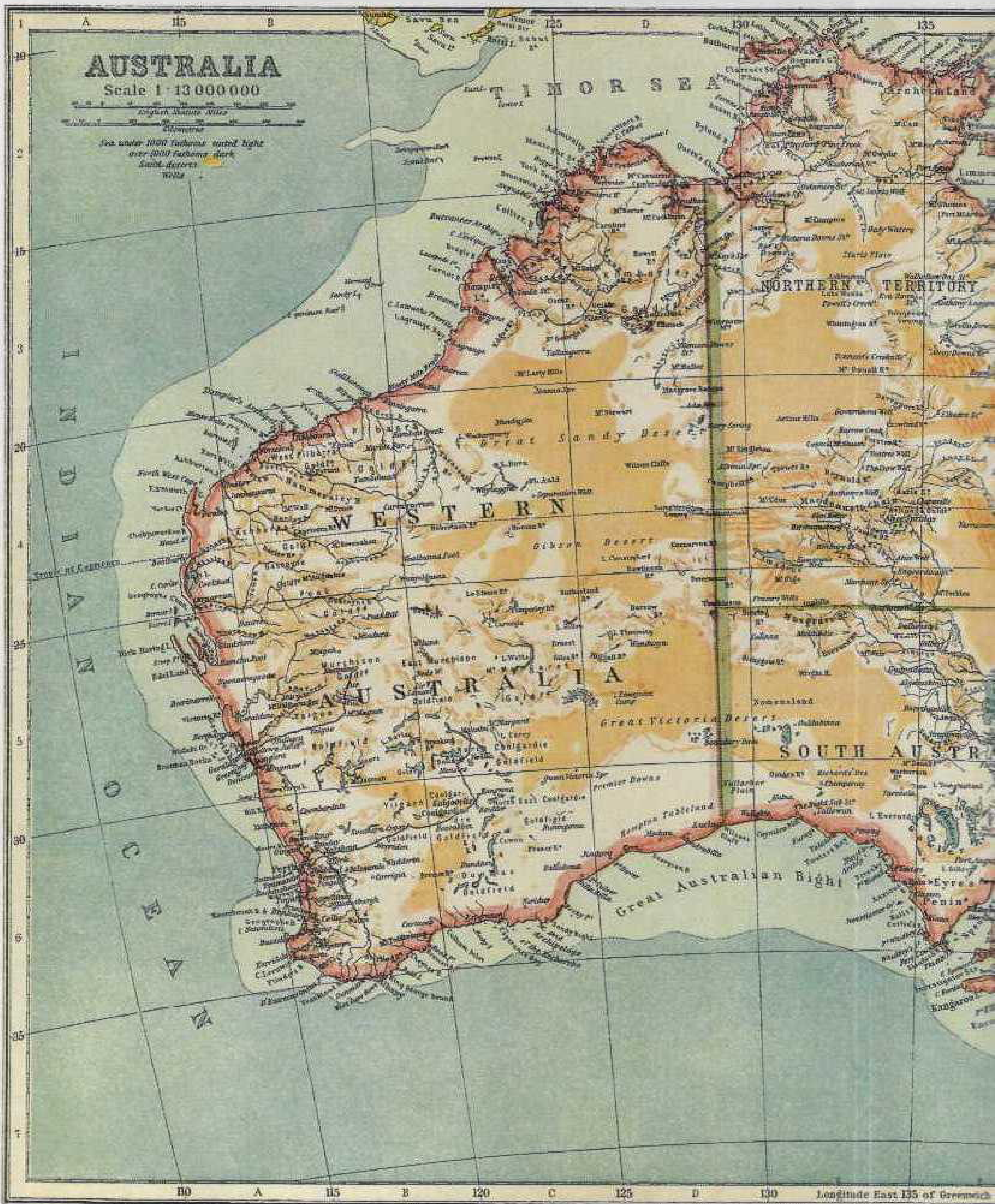
pierre, il semblerait que les blocs et les piliers aient plus de 10 000 ans, aussi incroyable que cela puisse paraître !

24 MARS — Il y a eu quatre chameaux de tués pendant l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Aborigènes, et il doit y en avoir d'avantage. Je suis sûr et certain d'en avoir eu un. Voilà qui met fin à ce voyage — il nous faut revenir à Cuncudgerie pour faire un rapport sur ceci...

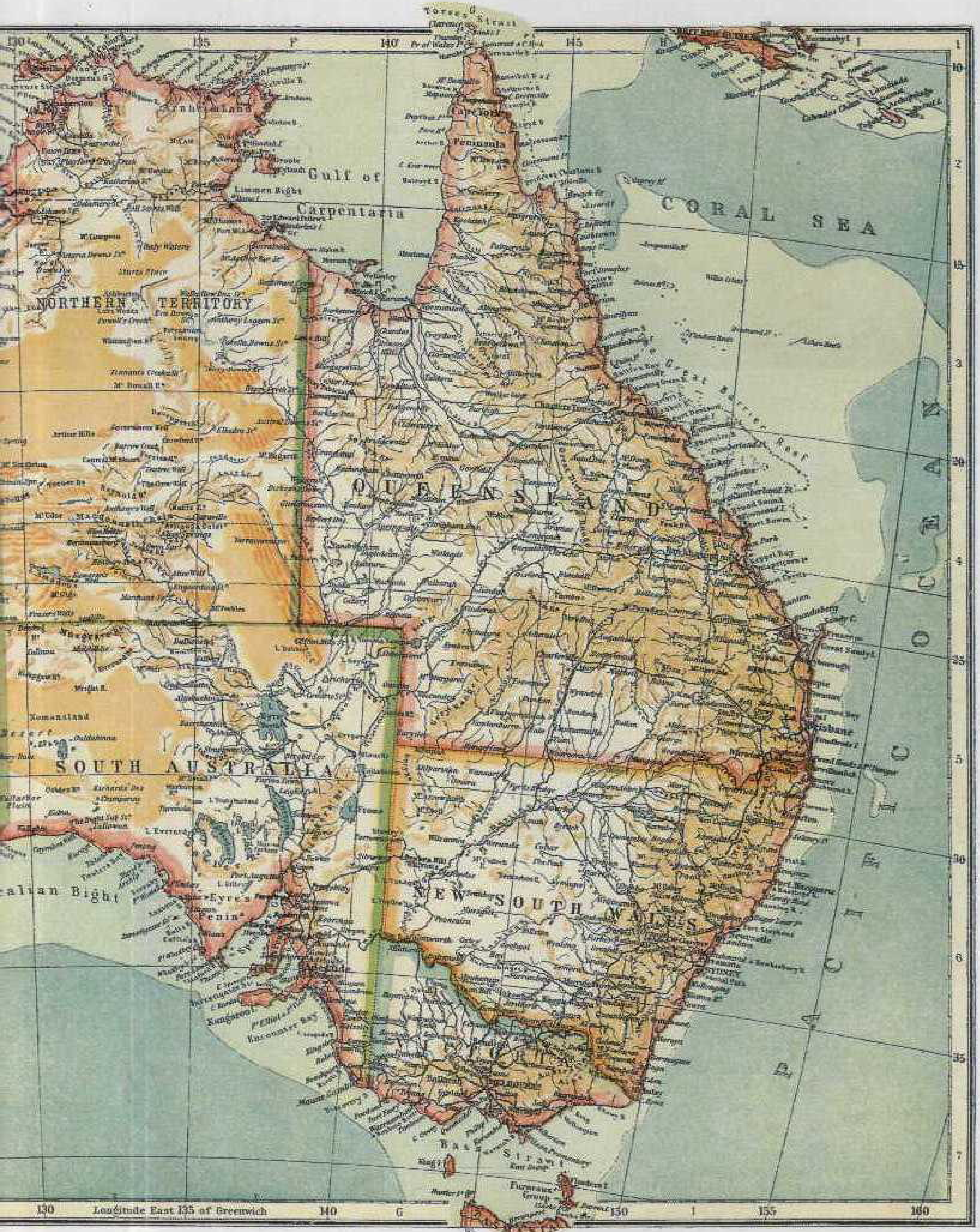
Il n'y avait pas que des Aborigènes dans nos assaillants de la nuit précédente. J'ai vu des formes bien plus grandes que des hommes pendant l'agression, et comme preuve concrète, il y a le cadavre du chameau Old Sam, perforé et — « écorché », je ne vois pas d'autre terme — exactement comme le pauvre Jock. L'attaque n'ayant duré que deux minutes, j'ai du mal à croire que quoique ce soit d'humain ait pu faire de tels ravages en si peu de temps. Pourtant, je n'ai pas d'autre explication...

La Cité sous les Sables
Aide de Jeu N° 3

« Pour nous, toutes ces merveilles sont naturelles venant de Power Boy, qui a fait de grandes choses. Mais maintenant il dit qu'il doit mourir bientôt, et nous sommes grandement dans l'affliction, car nous ne savons pas si nous pouvons retrouver le chemin de notre territoire. Il dit que l'étang où attendent les esprits de nos nouveaux enfants se trouve quelque part par ici, mais nous ne savons pas si nous pourrons le trouver lorsqu'il sera mort. Nous avons bien peur que nos voisins aient eu raison : tout notre clan va mourir... »



AUSTRALIA
Scale 1 : 13 000 000
English Statute Miles
Kilometres
TIMOR SEA
NORTHERN TERRITORY
WESTERN
AUSTRALIA
SOUTH AUSTR
Great Sandy Desert
Gibson Desert
Great Victoria Desert
Great Australian Bight
Nullarbor Plain
INDIAN OCEAN
Arnhemland
Coolgardie
Kalgoorlie
Longitude East 135 of Greenwich



Torres Strait
Gulf of Carpentaria
CORAL SEA
NORTHERN TERRITORY
QUEENSLAND
SOUTH AUSTRALIA
NEW SOUTH WALES
Great Barrier Reef
OCEAN
Bass Strait
Longitude East 135 of Greenwich

Cthulhu Aux Antipodes : Aventures en Australie

TERROR AUSTRALIS

Le frisson du Grand Sud...

... L'homme doit s'apprêter à embrasser d'effroyables concepts sur le cosmos et sur sa propre situation dans le tourbillon convulsif du temps. Il lui faut acquérir une certaine vigilance vis-à-vis d'un péril secret mais bien précis qui, sans toutefois anéantir l'humanité entière, peut accabler certains de ses membres par trop aventureux d'horreurs d'une monstruosité inconcevable...

— H.P. LOVECRAFT



L'AUSTRALIE est un pays neuf, riche en opportunités. Mais cette nation s'est fondée sur une terre ancienne, profondément imprégnée des rêves de ceux qui la foulèrent les premiers, et qu'elle a nourri de sa faune et de ses fruits : les Aborigènes. Et bien plus tôt encore, dans l'aube des temps qu'a décrit Lovecraft au fil d'une œuvre fantastique désormais célèbre, d'autres entités étaient venues, à l'égard desquelles épouvante et répulsion ne sont que des mots vains, et dont il est impossible d'appréhender les visées exactes...

TERROR AUSTRALIS comprend trois scénarios de jeu de rôle : « Rêve de Bunyip », « Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes », et « La Cité sous les Sables », accompagnés d'une abondante documentation sur les Aborigènes, leur concept mystique de Temps du Rêve, les créatures qui hantent ce Temps du Rêve, l'histoire Australienne, les transports dans les années 1920, l'argot Australien contemporain, les histoires de revenants les plus connues, et d'un chapitre s'attachant plus particulièrement à analyser le Temps du Rêve (ou Alcheringa) en termes de jeu de rôles. Conçu comme un supplément de jeu de rôle pouvant s'intégrer dans n'importe quel système de jeu, *TERROR AUSTRALIS* recèle de nombreuses cartes et illustrations qui raviront certainement les passionnés de l'Australie.

Ce livret s'insère dans un ensemble de publications telles que *LES CONTRÉES DU RÊVE DE H.P. LOVECRAFT* et *GASLIGHT*, qui offrent aux joueurs de L'*Appel de Cthulhu* des aventures se situant en d'autres temps et d'autres lieux.



L'*Appel de Cthulhu* est un jeu de rôles basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lequel des gens ordinaires se trouvent confrontés aux démoniaques ambitions des Dieux Très Anciens et de leurs suppôts. Les joueurs de l'*Appel de Cthulhu* incarnent des personnages investigateurs de l'inconnu et de l'indicible : des hommes et des femmes respectables des années 1920, qui ont appris plus ou moins par hasard de terribles secrets. *Terror Australis* est un supplément pour l'*Appel de Cthulhu* qui présente de nouvelles aventures se déroulant en Australie, ainsi que de nombreux renseignements pratiques sur ce continent pendant les années 1920, fort précieux pour jouer ces scénarios et présenter leur contexte.

Un supplément pour L'APPEL DE CTHULHU



JEUX DESCARTES

5, RUE DE LA BAUME - 75008 PARIS

ISBN 2-904783-63-5

109 F